数码绘画进阶教程丛书——主题插画讲座

背景插画的制作方法

背景制作的基础知识
人气画师的实用技巧满载！

●特别访谈 须江信人
动画背景制作公司 草薙
背景插画大师 &pixiv 人气画手特别对话
须江信人 × 六七质

●背景透视知识 六七质
三点透视法、空气远近法
立体物的绘画方法

●背景 & 人物的配置 川西ゆい
背景插画的构图方法
商业街、学校、夜市等七大常见场景实例

●自然景物的绘画方法 りりんら
常见树木、花卉的绘画方法
如何表现雨、水、砂、石等自然物

●背景插画实例演示
ふぉ～ど
如何临摹照片绘制高逼真度背景插画
六七质、ぽんず、藤ちょこ、バーニア 600
人物背景插画的制作全过程

作画
六七质
sime
ふぉ～ど
川西ゆい
りりんら
ぽんず
藤ちょこ
バーニア 600

数码绘画进阶教程


touch VOL.01


touch VOL.02


touch VOL.03


touch VOL.04


touch VOL.05


SAI官方指南


SAI官方指南2


数码绘的表现方法


SAI X PHOTOSHOP
最高表现全书

数码绘画进阶教程丛书

背景插画的制作方法

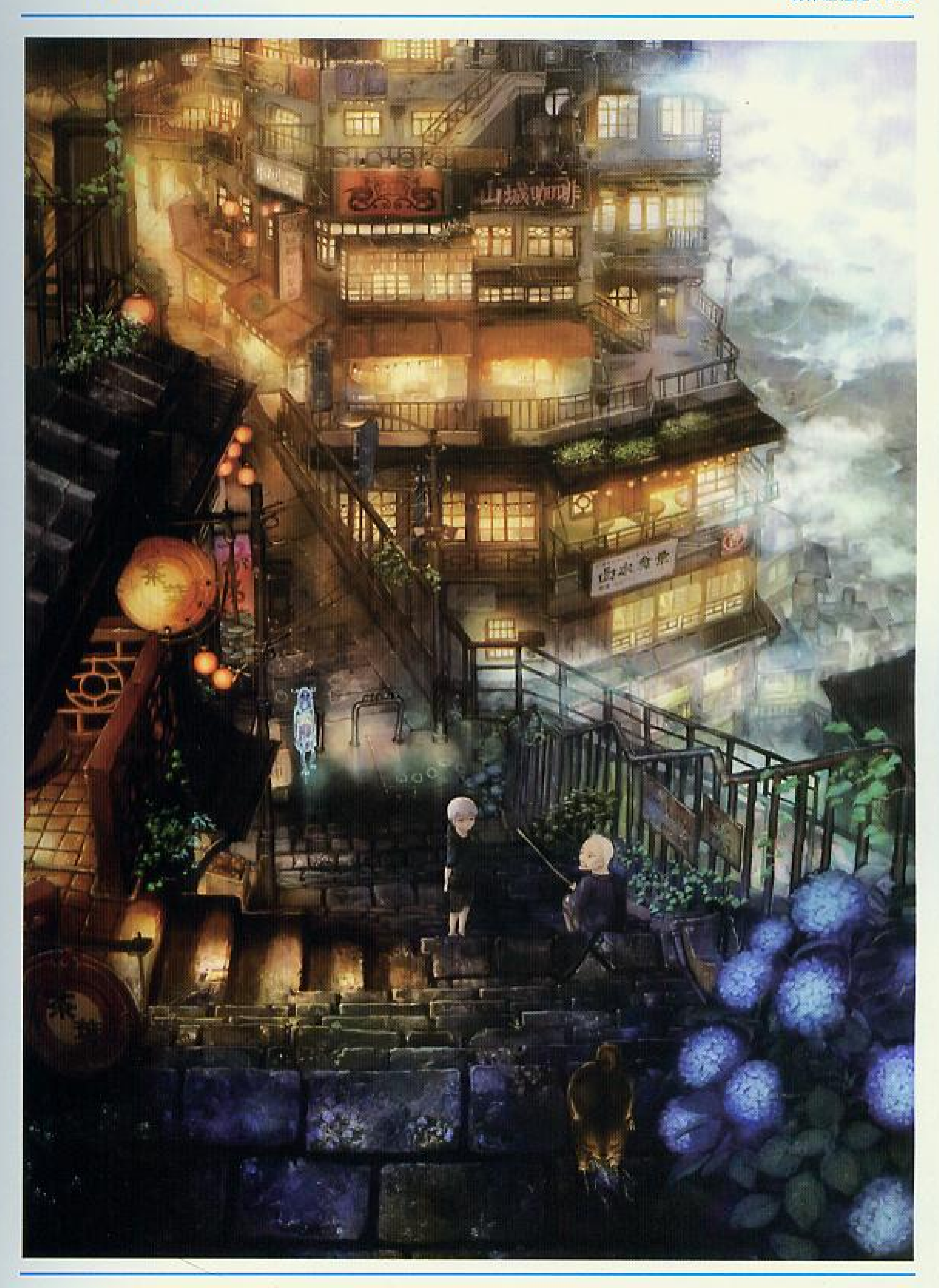
Contents



关于本书

作为一本专门介绍如何绘制背景的图书，其中一共收录了8位人气插画师的例作与解说等。由于每位画师的作品风格与制作手法都有一些不同，因此希望各位读者能从中寻找到适合于自己的方法，并且将其加以活用。

制作过程见 P102



制作过程见 P98



制作过程见 P108



制作过程见 P112



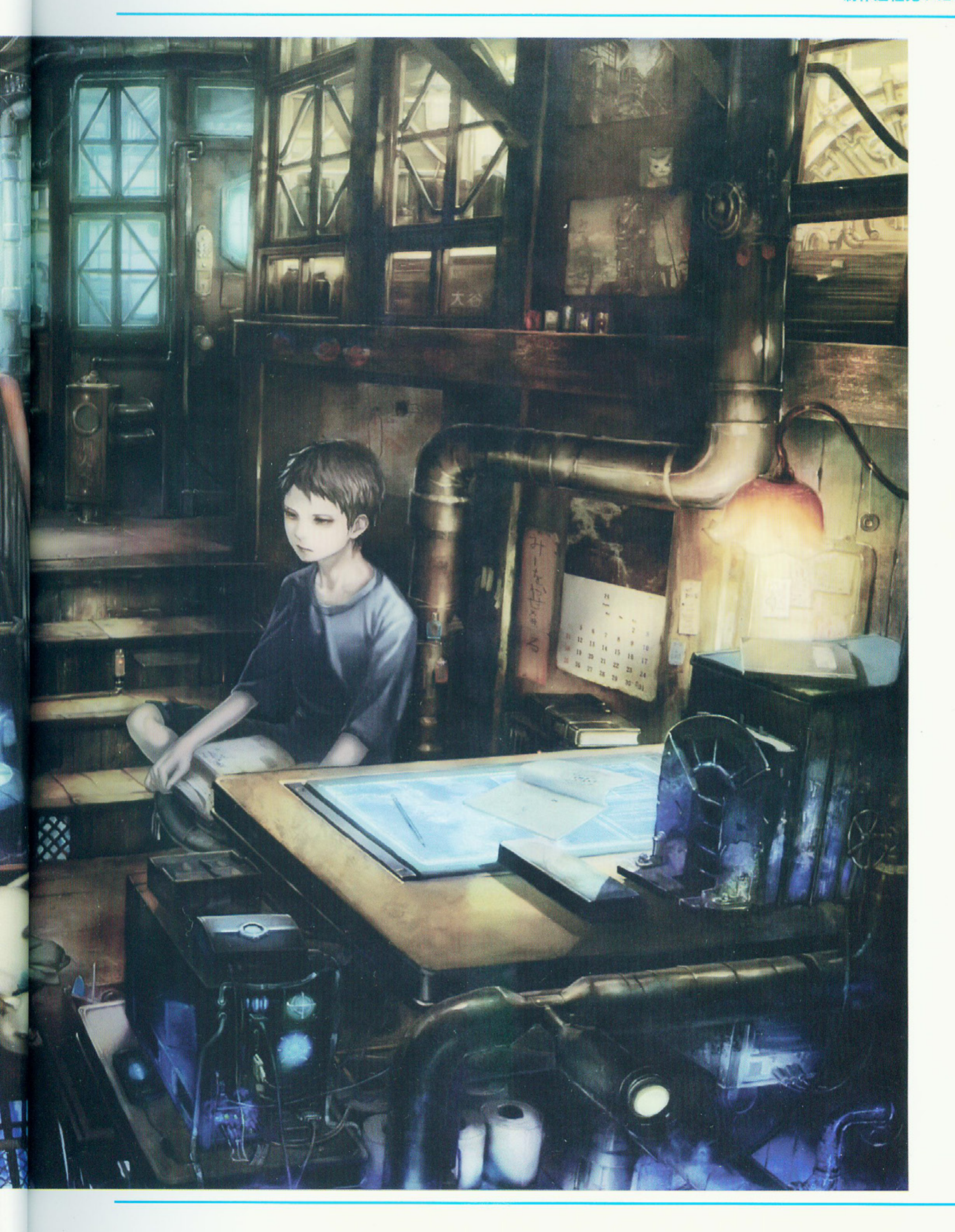
[バーニア600]

制作过程见 P118





制作过程见 P124



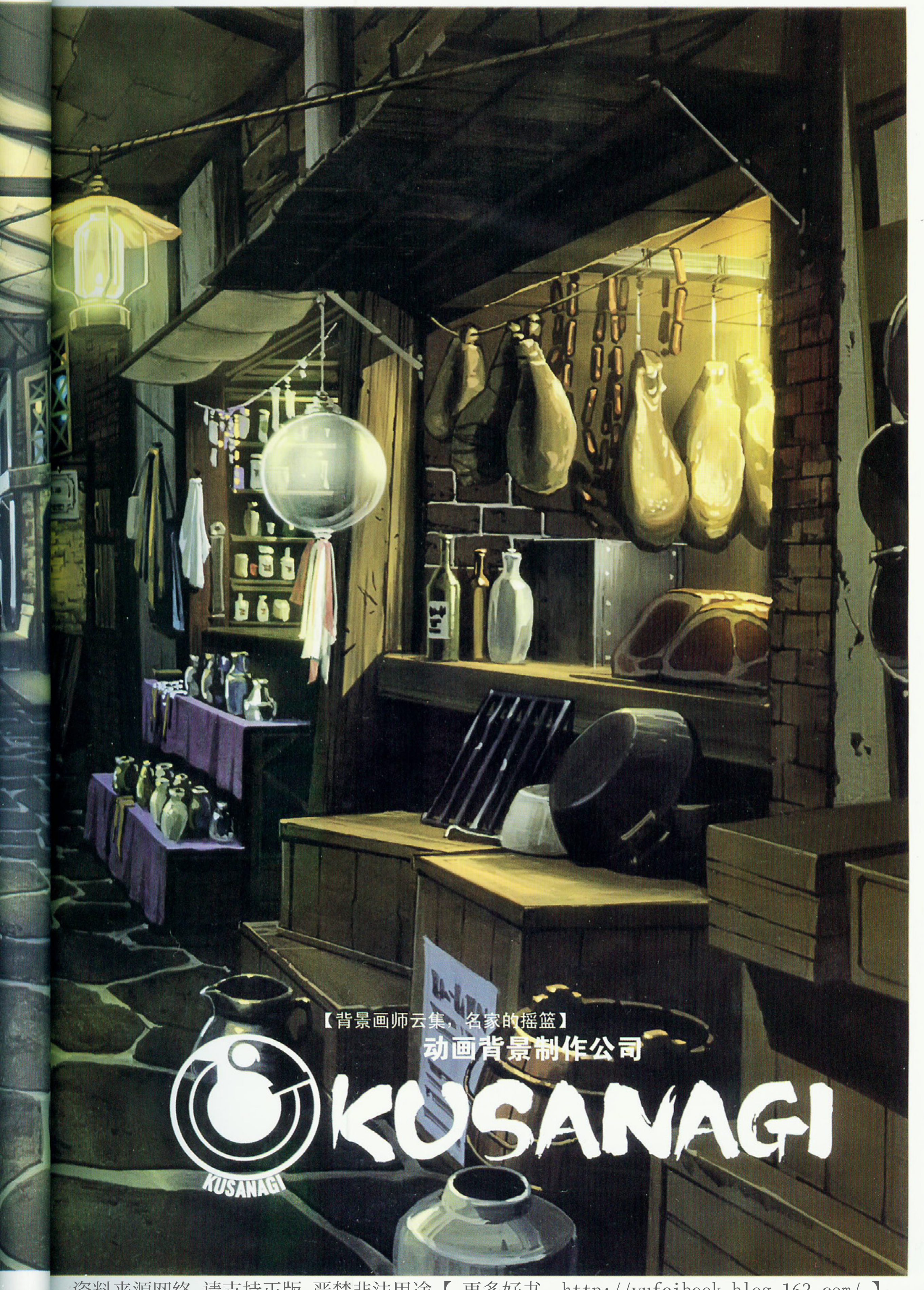
制作过程见 P82



制作过程见 P90






【背景画师云集，名家的摇篮】
动画背景制作公司
KUSANAGI
KUSANAGI



工作室内须江的书桌。在主显示器之外，还安装了一块用于查阅资料的辅助显示器。



01



02



03

01_须江最大的爱号是摩托车。桌上还放有模型。02_书架上放满了著名建筑师的照片集等各种资料。03_左侧的书桌是手绘时使用的。已使用了3年多的直尺，棱角已经磨成了圆形，用起来相当顺手。

Interview

须江信人专访

数码技术的运用，让绘画拥有了无限的可能

“草薙”动画公司是日本最具代表性的动画背景公司。须江信人是该公司的创立人者之一，曾为众多的动画与游戏但任美术设计。从SP的近未来到幻想的异世界，在他的画笔下曾诞生过无数风格各异的美术作品。从幼儿园时开始就喜欢绘画，之后在身边人的鼓励下不断努力，最终成长为了一位顶级的艺术家。

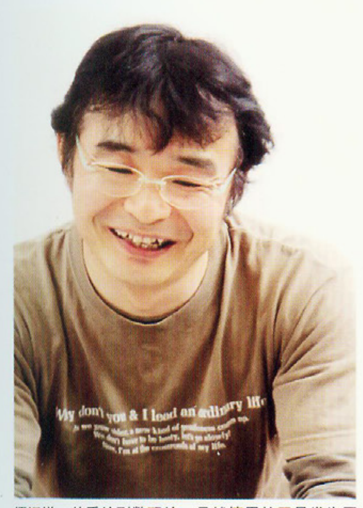
“中学时代曾经遇到过一位十分和蔼可亲美术老师，或许这便是我人生的转折点。我之所以会那样努力地去绘画，多少也有些为了让那位老师认同我的缘故吧。自那以后，我不再感到迷茫，决定将绘画作为自己毕生的事业。”

受到了当时在社会上引起轰动的《宇宙战舰大和号》与《机动战士高达》等一批作品的影响，高中毕业之后就进入了专科学校学习，主修动画制作。在对于整个动画制作进行全面、系统的学习过程中，又逐渐地对为作品提供舞台支撑的背景制作产生了浓厚兴趣。于是毕业后，在面试了3家背景制作公司后，最终选择了“素以严格而著称”的Production-ai。

“真的是非常严格（笑）。在专科学习时，我对自己的画功还是蛮有自信的，但当真正开始工作后所有的一切都天翻地覆，就连最基本的底色制作都被全盘否定。自己花费数小时才能画出的岩石，前辈们只需要眨眼的工夫就能制作完成，所有的一切都得从头学起。于是我暗暗在心里记住‘这个前辈擅长画自然物’、‘这个前辈画机械很厉害’，当遇到什么难题时，便虚心地向他们请教。”

在Production-ai中积累了大量经验后，须江信人与中座洋次等人于1990年创立了“草薙”动画公司。在众人的努力下，“草薙”从初只有3人的小公司，逐渐发展成为了日本国内规模较大的背景制作公司之一。正当事业蒸蒸日上之时，动画界迎来了数字化的转型期。由于与游戏公司“史克威尔・艾尼克斯”有着比较紧密的合作，“草薙”成为了最早一批采用数字化制作的动画制作公司之一。

“在制作《最终幻想》的电影时，我曾经前往了它们位于夏威夷的工作室。在那里，史克威尔的直良有祐（美术指导），向我传授了许多Photoshop的技术。回到公司以后，我又将这些教给了其他人。在那个许



须江说，从手绘到数码绘，虽然使用的工具发生了很大变化，但绘画的乐趣这最根本的一点始终没有改变。







多人连双击与拖拽都还搞不清楚的年代，我每天都向他们灌输‘使用减淡工具就可以让画面变亮……’什么什么的（笑）。而且由于当时电脑性能、绘图软件所限，再加上没有详细的操作说明书，因此虽说是数字化制作，但其实也只是辅助加工而已，绘画等主要的工作还是只有通过手工完成。在随后的几年里，电脑硬件与软件急速发展，学校中也增设了数码技术的相关专业，应该说直到这时才真正进入了数字化制作的时代吧。”

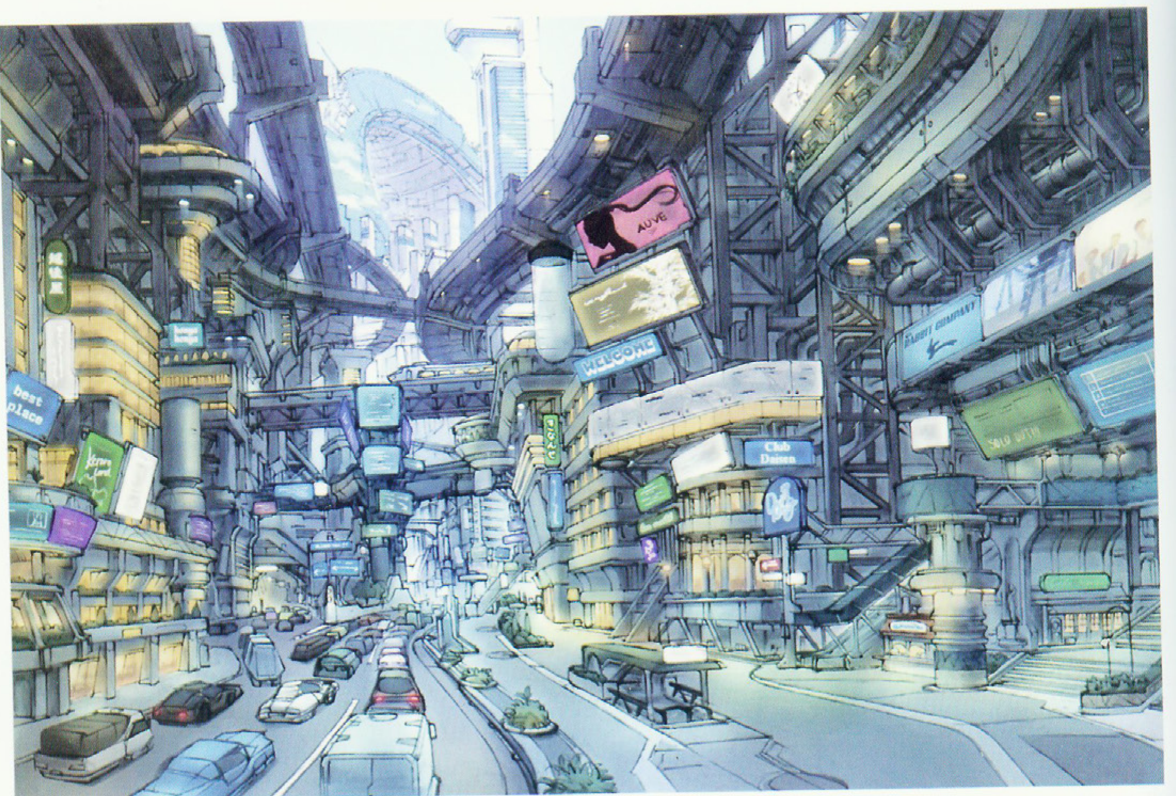
须江曾经说过，能够使用各种颜料在画纸上表现出丰富的色彩，就是他选择背景美术的最大理由。至于从传统的手工制作，转型为数码制作后的优点与缺点，他表示“利大于弊”。

“可以放手去进行各种尝试，就是数字化最大的优点。赛璐珞在重叠之后色彩会产生混浊，所以最多也就只能使用5、6张，但如果采用数码制作的话，使用再多的图层都没有关系了。画面的发色效果不会再因为画材本身的缺陷而受到影响，使影像的表现与画面的精致程度都可达到前所未有的高度。”

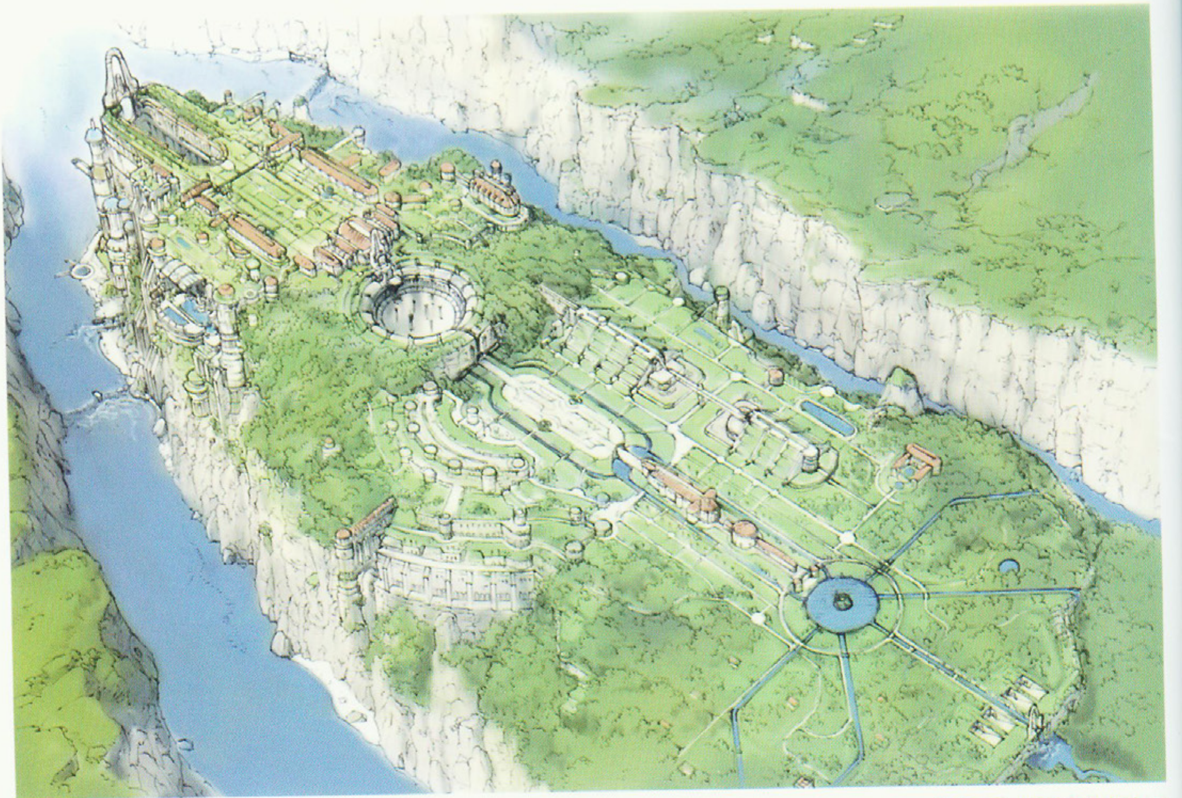


草薙代表——中座洋次先生给读者们的话

“在入社面试的时候，许多人都会带着自己临摹的作品，不过临摹终究只是临摹。另外，还有很多人会在制作精美的作品旁边写上‘制作时间3小时’之类的东西。不过我希望看到的不是这些东西，而是那个人的潜力。临摹的作品虽好，但如果不配上几幅‘自己用心创作的作品’，是很难有说服力的。所以说，趁着学生时代业余时间相对充足，多用心创作一些属于自己的作品吧。至于绘画的要领等等，在正式进入了动画界之后，自然便可以得到很好地锻炼（笑）。”



2007 士郎正宗/青心社　EX MACHINA FILM PARTNERS　　摘自《EX MACHINA －APPLESEED SAGA－》



AIC/VAP　　摘自《异世界的圣机师物语》



AIC/VAP

将灵感
并且掌

当然，数
缺点的。“
为，有许多
画笔在纸张
的。要把这
会使用电脑
困难了。数
工作，但相
重点。同时
会到‘这样
啊’之类更

“由于数
于是让一些
难以发现了
时常都在告
要尽量避免

“我经常
主的思想，
要达到一种
能在头脑自
于一个背景
的。不能被
限，将感受



AIC/VAP

摘自《异世界的圣机师物语》

将灵感储存头脑之中
并且掌握足以表现出它的技巧

当然，数码绘画也不是完全没有缺点的。“像我这样比较守旧的人认为，有许多绘画的感觉，是只能使用画笔在纸张上绘画时才能慢慢掌握的。要把这些技巧传授给如今这些只会使用电脑作画的孩子们，实在是太困难了。数码制作虽然可胜任多种工作，但相反的教授起来也很难锁定重点。同时，学习的一方也很难再体会到‘这样的运笔方法感觉相当不错啊’之类更加直观的感觉了。”

“由于数码化的确太过于便利，于是让一些本质的东西也变地越来越难以发现了”须江这样说到。因此他时常都在告诫公司里的年轻人，一定要尽量避免这一点。

“我经常说希望能表现出更多自主的思想，不要什么都去参照资料，要达到一种只要对场所稍加说明，就能在头脑自然想像出画面的水平。对于一个背景美术师来说，这是必须的。不能被自己的兴趣与爱好所局限，将感受性放敏锐，现实的风景也好、电影也好，对于任何与背景创作有关的东西，都要时刻保持关心。”

最后，他还对以各位年轻读者说了下面的话。

“首先，就是要认清自己的目标。如果只是因为兴趣而绘画，那么请你轻松自由的去享受绘画所带来的快乐吧。但如果你是以商业创作为目的，那么在透视等基础的表现上必须做到绝对的正确。这是非常繁琐的。其中不仅包括纯粹的快乐，也包含着许多不得不面对的痛苦。但终最，这一切都会变为自己的成果。所以不要畏惧困难，努力去学习各类物体的画法与构造，努力去了解各个国家的传统与文化吧。最为重要的，就是首先要将各种的灵感都储存在自己的头脑之中，然后再掌握足以表现出它们的技巧。”



由须江老师设计，描绘出了美丽幻想世界的作品

异世界的圣机师物语 BD-BOX
发售・贩卖：Vap / 价格：30000日元（含税）

原作・总监修：梶岛正树 / 导演：吉川浩司 / 系列构成：白根秀树 / 角色原案：エナミ カツミ / 角色设计・总作画监督：渡边はじめ / 机械设计：鹫尾直广 / 美术设定：须江信人（草薙）/ 美术监督：井上 京（草薙）/ 动画制作：AIC / BeSTACK

EX MACHINA－APPLESEED SAGA-[Blu-ray]
贩卖：PONY CANYON / 价格：6825日元（含税）

导演：荒牧伸志 / 原作：士郎正宗 / 脚本：たけうちきよと / 美术设计：须江信人 / 音响监督：鹤冈阳太 / 音乐监修：细野晴臣 / 制作人：吴宇森 等 / 角色设计：山田正树 / 机械设计：高仓武史 / 制作：EX MACHINA FILM PARTNERS



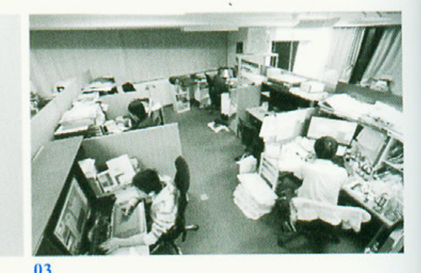
看着在《背景画集 草薙》中收录的作品，须江讲述了许多往事。



01



02



03

01、02_六七质在自己的《背景画集 草薙》中，为每一幅喜欢的作品处都做了标记。03_来到草薙工作室参观的六七质，对于工作人员们所绘制作品的质量，与每天所完成的作品数量都感到十分的惊讶。

Interview

草薙 须江信人×六七质 特别对话

草薙的首席美术师与pixiv的人气画师间的豪华对淡！

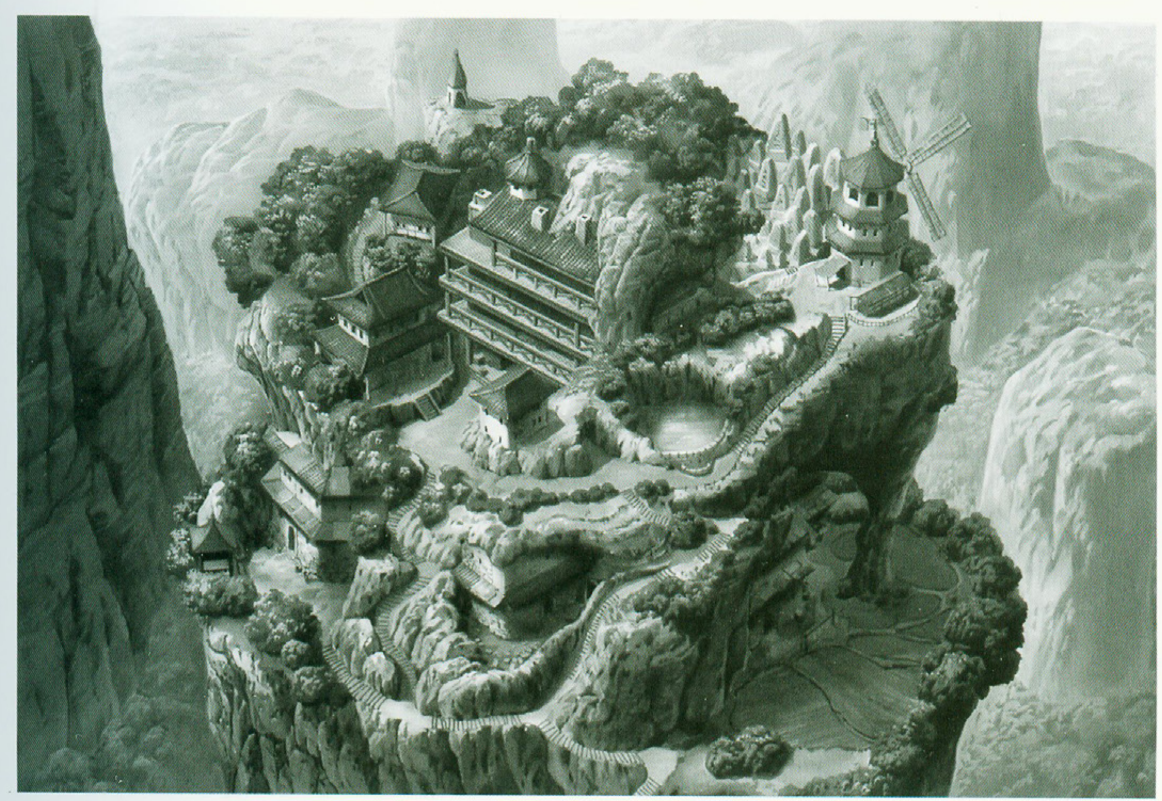
——今天，六七质还特意带来了自己珍藏的《背景画集 草薙》，请问您为什么会购买这本书呢？

六七质　我非常喜欢《最终幻想》系列的游戏。起初以为里面的所有场景都是游戏公司设计制作的，后来当我得知其中CG的原画都是草薙所制作的之后，于是就想看看他们都创作过一些怎样的作品。当我第一眼看到画集的时候，就被它深深吸引。非常优美的线条，光是从线稿中就可以感到作品的立体感。

须江　过讲了。与史克威尔（艾尼克斯）的合作，使我们公司获得了宝贵的经验，在线稿与设计等方面都得到了很大的提高。在制作动画时，通常优先考虑到的问题都是日程与预算，这样做的优点是制作非常有效率，但缺点也很明显，那就是为了平衡这两点，在很多方面都不得不做出妥协。而与游戏公司打交道就不同了，他们根本不知道什么是妥协，感觉就像是只要能做出好的东西，花掉再多的时间与金钱也无所谓一样。那段时期非常艰难，但也因此学到了不少东西。大家都说画集中的作品很精美，但其实为史克威尔制作的许多画稿，要比这些作品还精致得多，只是一般人没有机会亲眼见到罢了。

——六七质的作品，对于细部的描写都非常入微，那么您在观看画集时，通常也会对细密度高的作品感兴趣吗？

六七质　不，其实我不太去注意细节描绘的量。相比之下，我更喜欢能够让人有更多想像空间的作品。比如说



须江担任背景设定的作品。曾作为《背景画集 草薙》的封面刊载。

“房间中所放置的（画的）物品，感觉就像是真正可以移动或使用一样”。

须江　我也在你的主页上看过一些作品，在看到这些画面的瞬间，总有一种画面中的时光在流动的感觉，就好像有人真正行走、生活在这些城市中一样。我个人非常喜欢这一类的作品。

六七质　谢谢夸讲。能得到须江老师的肯定，感觉这些年的努力总算是没有白费啊。

——也就是说六七质您在看过草薙等优秀画集后，就会有要自己也想要模仿尝试一下的冲动？

六七质　也不完全是吧。按照我的做法，通常是当感觉自己达到了这样的水平后，才会将其作为下一次的创作主题，看看自己是否也能画出这样的作品。所以说绝对不是一开始就决定好了，要画什么不画什么（笑）。

——像草薙画集中这样的作品，非常难画吗？

六七质　是啊、是啊。感觉现在的自己依然也没有什么把握，等我有了足够多自信的时候，再来挑战吧。很久以前当我看到《草薙》的封面时就曾想，要是自己有一天能画出这样的画那该多棒啊。不过当时的我连透视都不会，树与石头什么的也画不好，要画出这样的作品根本就是不可能的，虽然也照着画了画，但最后得到的只是个“立体迷宫”而已。不过现在的我，已经和那时不一样了。最近，正在努力研究岩石的画法。

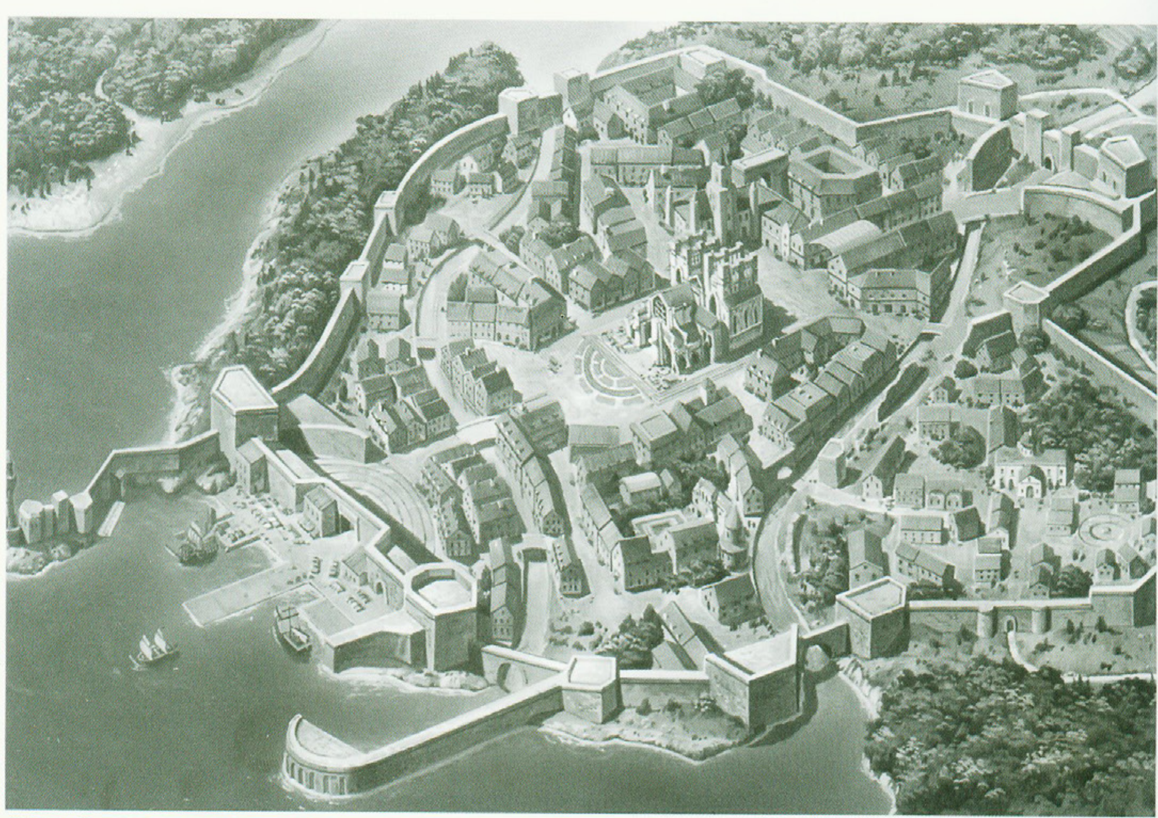
须江　我很清楚你的感受。岩石在自然物中是最难对付的一个家伙，光是岩石的成分就可分为许多种。比如美国的科罗拉多大峡谷，中国的三清山等等。虽然并不是说一定要像地质学家那样，但至少也要掌握造山运动等最低限度的地理知识。更进一步说，在对景色进行描绘的同时，还必须遵循相应的人文与历史。

六七质　好的。

须江　话虽如此，不过在我们这里，通常是将树分为5个种类，岩石也分若干种，以此来结合不同场景进行套用的。也就是说，只要将这几个种类模式化，并且加以掌握就可以了。在进行指导时，我也会告诉他们比起细部，要更加注意抓住物体的形态。想必大家经常都碰到这样的情况吧，越是对细部进行刻画，物体的外形反而变的越是奇怪，这便是一个典型的例子。不过，数码制作的优点就在于，你可以将图层删掉重来，换作是以前的话，就只有从头开始了。

——采用数码制作，会利用到纹理等其它的方法吗？

须江　会的。不过，如果经常去利用制作精良的纹理的话，就无法形成自己的图案，作为一个设计师来说，这只会抹杀掉你成长的可能性，画面中会充满一种数码CG的味道。但话虽如此，也不可能去强迫那些运用纹理非常出色的人“别用纹理，必须慢慢地去绘画”。这一点的确挺难的。



在须江画笔下所诞生的异世界都市的设定图。

永远不停绘画下去的意义

——现在通过互联网，谁都可以自由地发表作品，也可以让许多人来欣赏自己的作品，须江老师对此是怎么看的呢？

须江　对我来说，至少现在还没打算在那方面进行发展，不过这种获取工作的方式，是以前根本就无法想像的。那时的职业绘画创作，还仅仅局限在画家、商业设计师、动画师等极少数的一批人当中。

六七质　只要有pixiv与互联网这样的环境存在，像我这样的自由插画师就不愁会没有工作。

须江　种类不断增加，人们的需求也越来越大，对于设计师们来说，这真是一个黄金年代。当然在这样的环境中，要想让自己长久的延续下去，也变的更加困难了。因为所有的人都有着相同的机会。一旦受到一定程度的关注后，就要瞅准目标不断地推销自己，然后创作更多的机会让更多的人关注自己。

六七质　对。想要成功推销自己非常困难，特别是在最初的一段时间里，就连自己对自己的作品也没有太多的自信。不过既然已经向许多地方推销了自己，那么无论如何也得抓住机会。在最初的日子里，我感觉必须得拿出100％的实力才会有机会，所以成本什么的全都不作考虑。但即便如此，有时花去了大量时间精心制作出的作品，竟然还是被对方一口否定（笑）。不过最近，感觉只要发挥出普通的水平，基本上就OK了。

须江　我认为对于一幅画来说，第一印象的冲击力是非常关键的。当然提到冲击力，有时也需要一点小聪明吧。一旦留下了较差的第一印象，之后再怎么仔细观察，也就很难再发现其它的优点了。

六七质　的确如此（笑）。

须江　所以说，想要表现的东西必须让人一眼看去就能够明白。美丽也好，帅气也好，只能达到目的什么方法都无所谓。总之，让作品具有冲击力，使观看者对画面保持好印象才是最为重要的。在此之上，如果能拥有更多的内含，让观看者不会感觉厌倦的话就更加出色了。不过，突然叫别人去这么做，想必一定会很茫然吧。

六七质　就像是这本画集的封面，怎么看也看不够的感觉。

——的确如此，这些都是可以让人有无尽遐想的作品。不过话说回来，六七质您第一次在网络上发表作品时，是一种什么样的心情？

六七质　我第一次在网络上发表作品，是在一个很小的绘画论坛。当时十分紧张，心想别人肯定会说我画的相当差劲，不过或许是比我像想的还差劲吧，完全没有人作出评价（笑）。大概是习惯这种感觉了吧，所以初到pixiv时，也只是抱着能向朋友与家人炫耀一下这种玩一玩的心情。

——不过，随着大家对您作品的评价越来越好，访问量也越来越多了吧？

六七质　我记得只是对一些身边的

朋友说过“我
画”，结果自
么多朋友吗？

——那是，浏
六七质　关注
所以我尽量
（笑）。完成
东西，所以我
须江　是这样
流程来说，作
时候吧。
六七质　是的
须江　那么，
就不再去看过
六七质　当
时，就不再去
须江　啊，原
白了。如果在
那我就搞不懂
（笑）。的确
时，之前的作品
六七质　不过
草薙的肯定的
作是自己的宝



六七质运用其独特

朋友说过“我在pixiv上传了自己的画”，结果自己也吓了一跳“我有这么多朋友吗？”（笑）

——那是，浏览次数已经有几十万了。

六七质　关注的人多了会带来压力，所以我尽量不去仔细查看访问量（笑）。完成的作品就已经是过去的东西，所以我不想再去看了。

须江　是这样的吗？不过，就作画的流程来说，作品完成指的就是停笔的时候吧。

六七质　是的。

须江　那么，你从哪个时间点开始，就不再去看过去的作品了。

六七质　当我开始下一幅作品制作时，就不再去看了……

须江　啊，原来如此，这样的话我就明白了。如果在停笔的瞬间就不去看了，那我就搞不懂你是为什么而画画的了（笑）。的确，当开始创作新的作品时，之前的作品就已经没有意义了。

六七质　不过，如果某一张画能得到草薙的肯定的话，那我一定会将它当作是自己的宝贝好好珍藏的。开个玩笑。即使是完成时感觉非常好的作品，隔一段时间再看的话，肯定也会发现一些不足的地方，所以我不会想再去看它。那样做只会让你看着细节之处，发出“这里不行、这里也不行”的抱怨声。

须江　不过那样才可以激发探求心，使人从中获得成长。

——原来如此，很有道理啊。

须江　就是那种永不满足的精神，才会激励着人向着更高的目标前进。像我们这样“自我感觉良好”的人，其实是太天真了（笑）。

六七质　没有、没有（笑）。

——不像正规公司里有上司与前辈的指导与监督，什么都必须自己去注意吧。

须江　是啊。大概不愿去看自己以前作品的那些人，都是那种能够自学成才的类型吧。

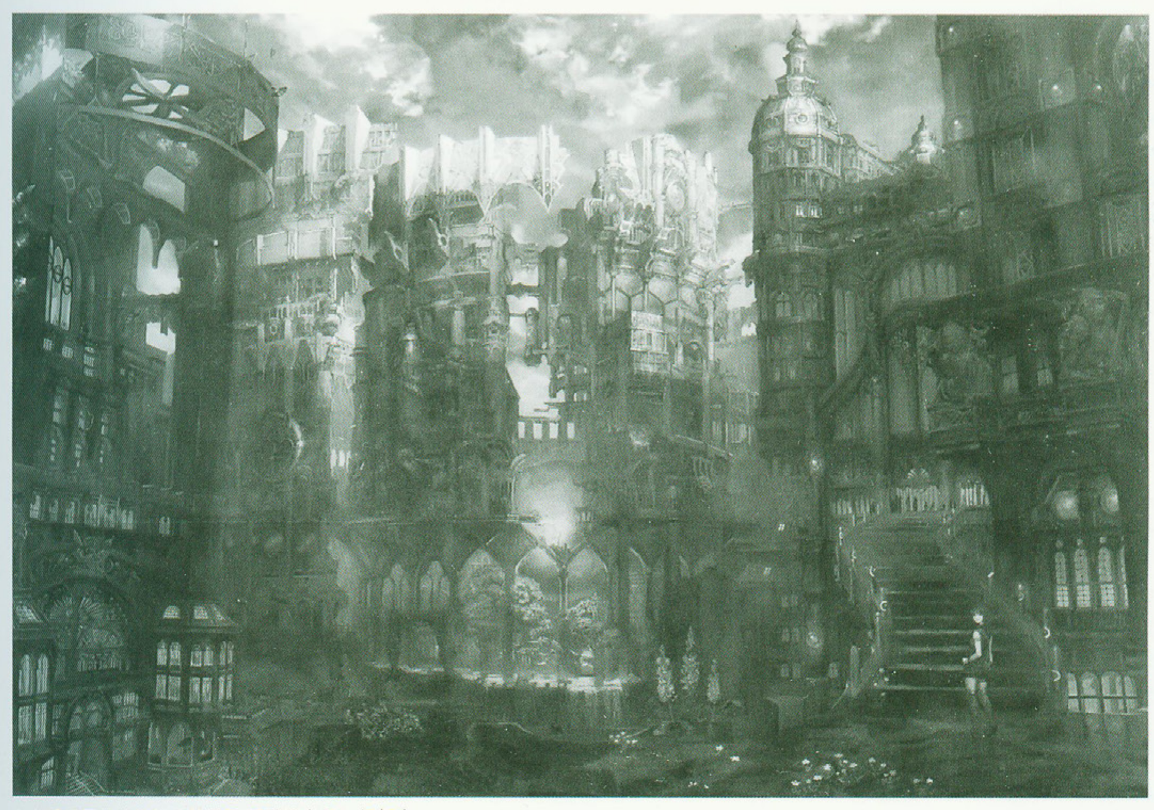
六七质　如果是错误的方向，就不要再继续走下去了……。

须江　我们干这行已经有相当长的年月了，在我们看来，不管是什么方向，都必须不断走下去才有意义。

六七质　嗯。

须江　比如说，有时会接到一些对于锻炼自己美术修养极其有意义的剧场作品，但并不是说我们干完这个就功成身退，为了养家糊口还必须得不停去继续绘画。然而接下来的工作，有可能会是一部非常无趣的作品，但即便是这样，你也不可能推掉不做。这不断延续的过程本身，才是绘画的生存之道。我认为不管遇到什么事情，都要数十年如一日的一路走下去，这才是人生的轨迹，这样的人生才有意义。这其中会有一帆风顺，但定也会有不少挫折，而这些美好与痛苦最终也将会组成你所走过的历史。所以我希望你不管经过多少年，都要一直不停的继续画下去。

六七质　好的。谢谢您的教诲。



六七质运用其独特细密的笔致所描绘出的幻想都市。

收录有大量草薙工作室为动画、游戏、电影等所创作的背景作品的画集。截止2011年9月，已经出版了《草薙》、《草薙Ⅱ SF篇》、《草薙Ⅲ日本风景篇》、《草薙Ⅳ》、《草薙Ⅴ》、《草薙Ⅵ》，以及最新的《草薙Ⅶ》（2011年7月）共七册。

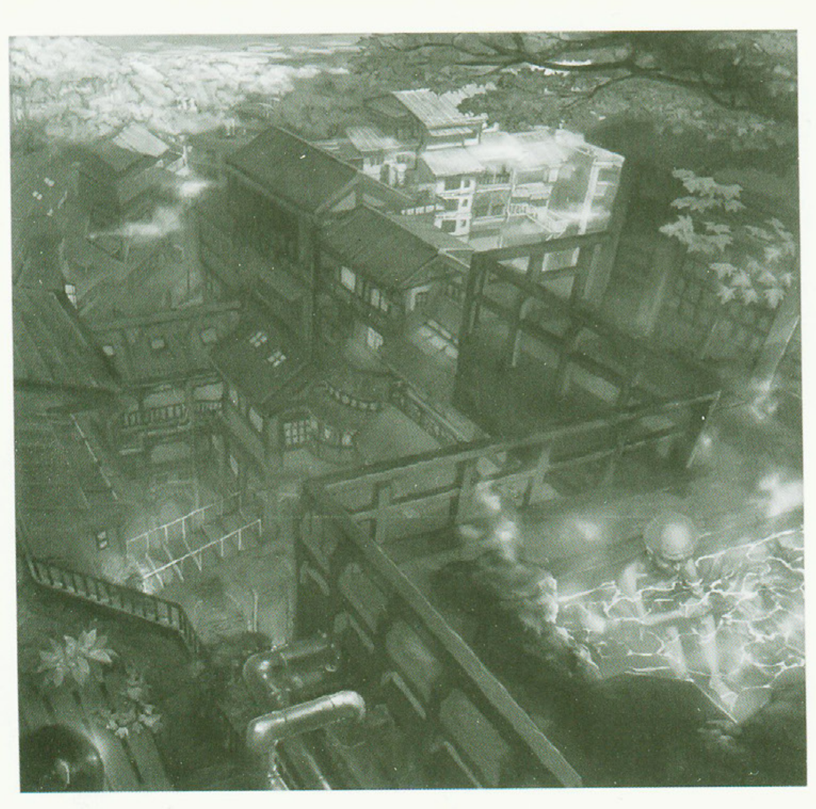
须江信人
Sue Nobuhito

出生于日本长野县。从东京美术设计学院毕业后，加入了Production-ai公司。1990年，与中座等人创立了“草薙”，之后以美术监督与美术设定的身分参与各类创作。主要的代表作品有《拜托了 老师》、《拜托了 双子星》、《大剑》、《机动战士高达00》系列等。



六七质
Munashichi

出生于日本青森县。2009年前往东京，作为一位自由插画师开始创作。主要的代表作品有《最后约定物语》（背景设计）、《天空的艾里西昂》（背景插画）等。
http://www.geocities.jp/syk_3276771/
pixiv id=57629



极具个性的构图与题材
是六七质作品的最大特征

Chapter_01

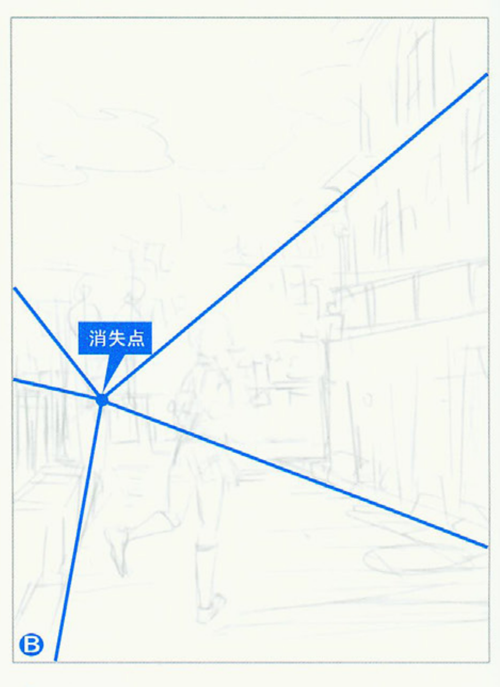
活用网格技巧
绘制符合透视法则的插画

在绘制带有背景的插画或者漫画时，首先必须要掌握的一点基础知识，就是可以为平面图像赋予纵深感的“远近透视法”。但由于其比较难以理解，因此不少人中途便放弃，还有一部分人虽然弄清了其中的原理，但也不知该如何将其运用到实际的绘画中。接下来，便由请擅长描绘独特世界观与高密度背景的人气插画师——六七质，来结合实际作品为我们详细讲解，如何巧妙运用网格，来创作出拥有自然透视较果的插画。

六七质的制作环境
OS:Windows7/CPU:Core i7/内存：16GB/软件：Photoshop CS5.0、SAI、Shade9/数位板：Bamboo

根据草图中的景物制作出透视准确的网格

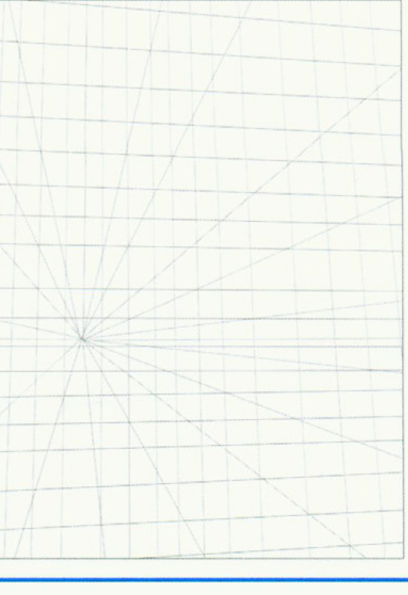




透视是可以让自己所想绘制的景象更加完美的技巧

我在画好草图后，通常都会制作出网格（格子状的透视线）。在这之后，会依照着这些格子来进行作画。上方的A与B两图，是在同一张草图中，拉出了不同透视线的例子。随着绘画的不断进行，感觉B要更符合草图的构图。而A的消失点过于接近画面的左侧，因此草图左半部分的建筑等都跑到了画面之外。透视也好网格也好，这些都是为了保证能够绘制出所想表现的景象所使用的技巧，因此首先制作出与自己的印象相符合的透视网格，是最为重要的。

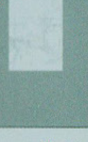




例作使用的草图与网格

一开始便制作好透视网格，这样即使是结构再复杂的画面，也可以轻松地抓住整体的平衡。网格的制作方法有许多种，这里我将以SAI中的制作方法为中心进行解说。





草图的网格制作方法



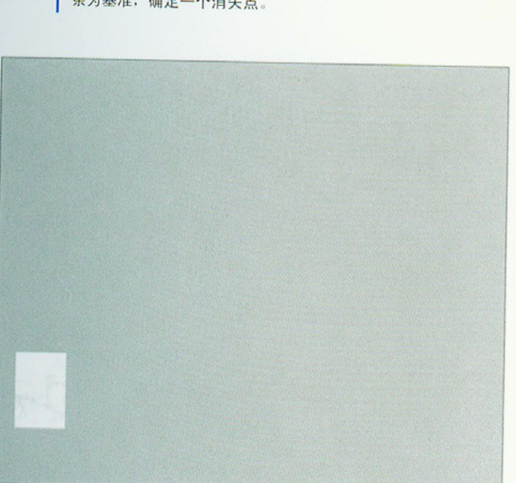
01 **确定一个消失点**

这张草图的构图重点是要表现道路与右侧的房屋，所以要先用道路右侧的地面与1层的房檐线条为基准，确定一个消失点。



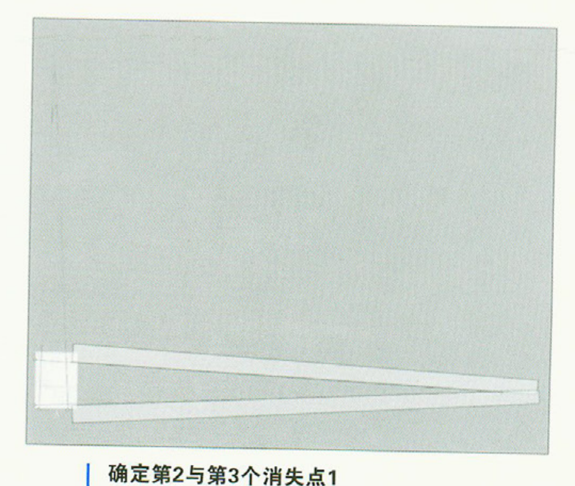
02 **拉出水平线**

穿过消失点，画出一条水平线。右侧画面之外的消失点，就位于这条水平线在画面之外的延长线上。



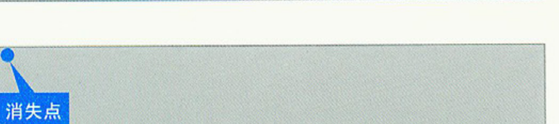
03 **缩小画面**

只有极少数的作品所有消失点都在画面的附近，大多数的消失点都会位于距离画面非常远的地方，因此首先得将画面缩的很小。



04 **确定第2与第3个消失点1**

可以用细长的纸条来代替尺子，用于辅助确定剩下的消失点。坚硬的直尺容易刮花显示器的表面。薄纸片是利用静电粘贴在屏幕上的。





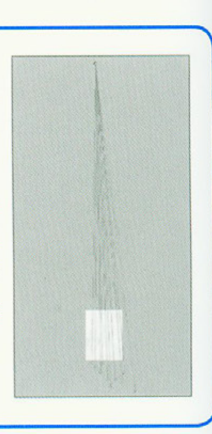
05

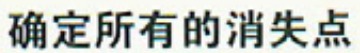
确定第2与第3个消失点2

由上方消失点延伸出的与水平线垂直的线条（重力线），最好是能穿过画面的中心附近，这样会使背景看起来自然许多。

ONE POINT

在SAI当中为消失点拉出透视线时，最好是使用钢笔图层中的“折线”功能。这样的话就可以按住“Ctrl+A”键，对所有线条的位置同时进行调整了。

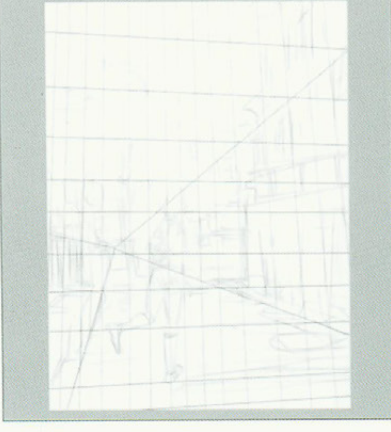


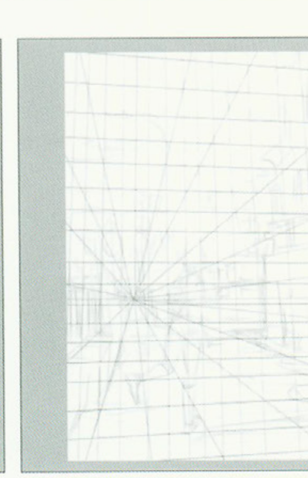


06

确定所有的消失点

用水性的记号笔等，笔迹比较容易被清除的工具在屏幕中标记上消失点，然后从那里拉出若干条直线（透视线）。

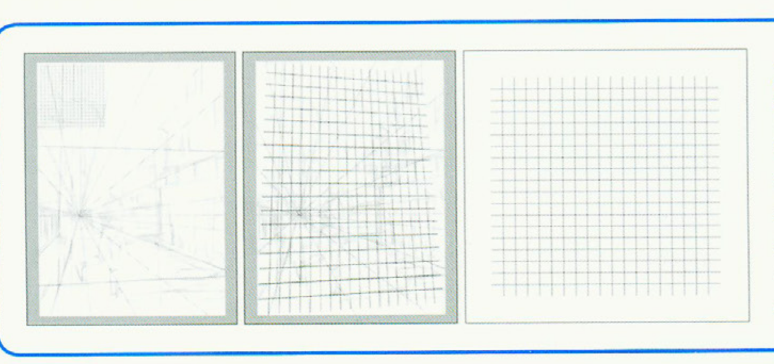




07

网格完成

将画布放大回原画的大小，如果画面中有多条从消失点拉出的线条穿过，那么网格就算是制作完成了。



ONE POINT

草图的网格制作方法（高级篇）

这种方法虽然比较便利，但缺点是不能进行细微的调节。先制作好一个方格图案，然后贴入草图中，最后利用“自由变换”功能将其调整为需要的形状即可。

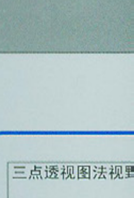
chapter_

透视的常见问

画面之外的消失点

如果画面之外的消失点

于剧烈，使人物等直立



三点透视图法视野

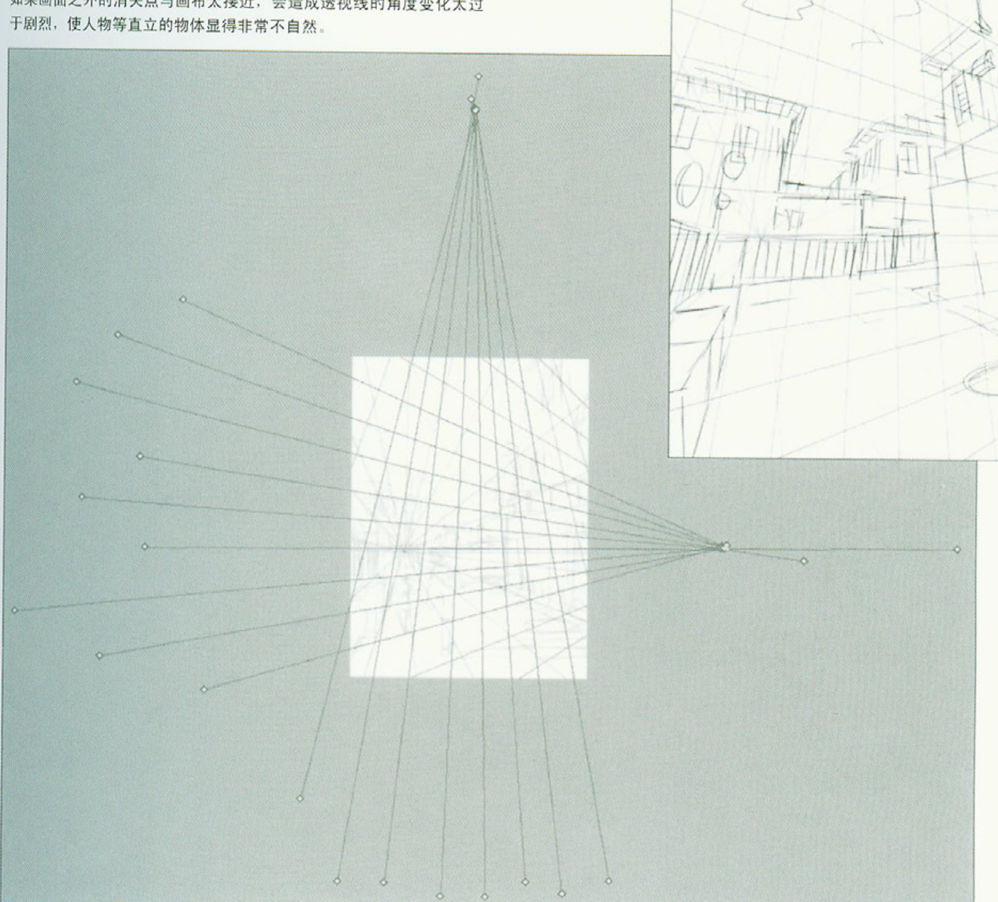
消失点

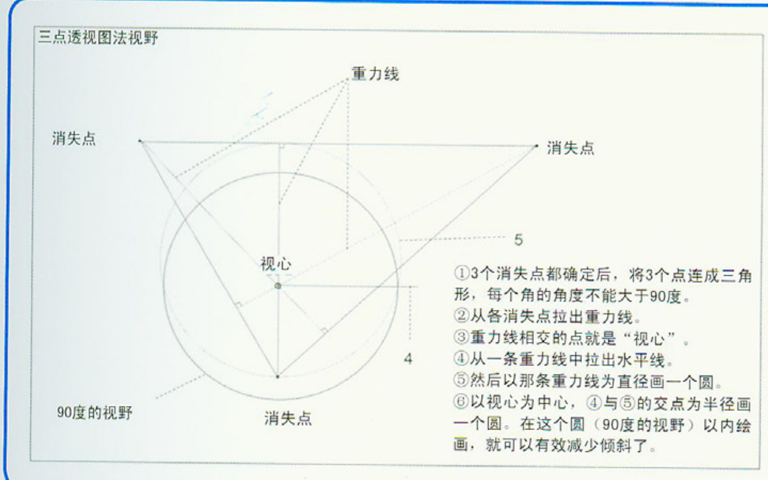
90度的视野

透视的常见问题

画面之外的消失点不可以太接近画布

如果画面之外的消失点与画布太接近，会造成透视线的角度变化太过于剧烈，使人物等直立的物体显得非常不自然。



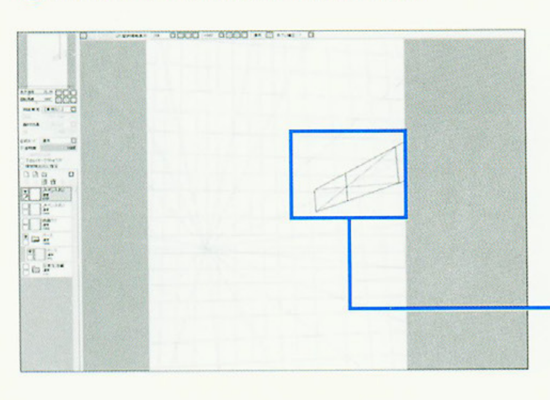


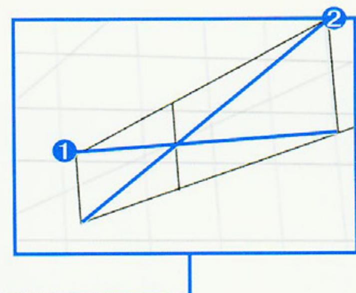
ONE POINT

三点透视图法视野

上面的那幅画之所以会有倾斜的感觉，是因为它将正常情况下人眼可视范围之外的景物也收入到了画面之中。左侧的方法虽有些复杂，但这样便可以保证“消失点不会太接近于画布”，在3点透视法中划出一块视野最佳的范围了。

●如何准确的透视建筑

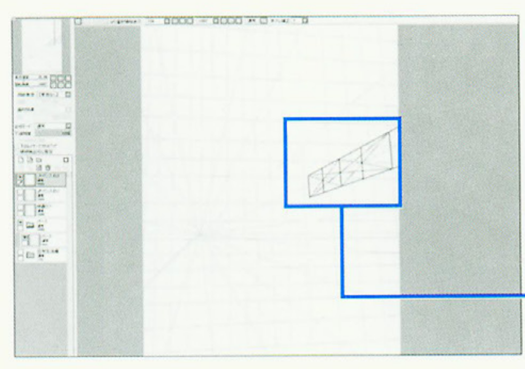


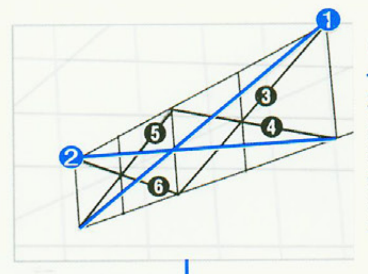


01

将四边形准确划分为二等份的方法

首先拉出两条角线，然后在两条线的交点处画出直线。这样四边形就被分了二等份了。

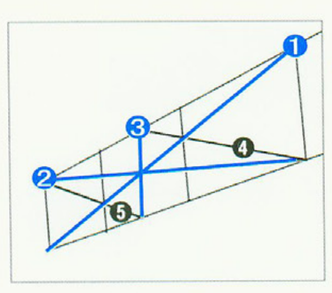




02

将四边形准确划分为四等份的方法

用“01”的方法将四边形分为二等份后，对划分后的四边形再使用一次相同的方法即可。

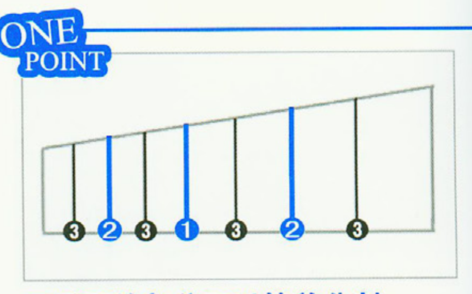


03

将四边形准确划分为三等份的方法

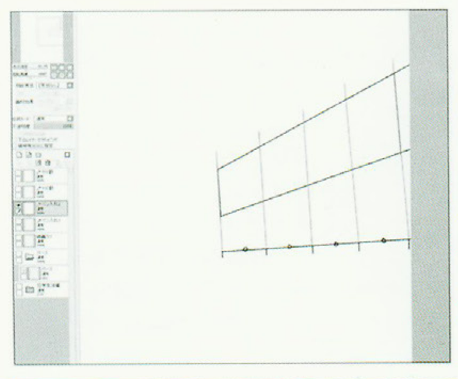
从二等份的直线两端分别拉出对角线④和⑤。然后只要在④⑤与对角线①的交点处画出直线，就可以将四边形分为三等份了。

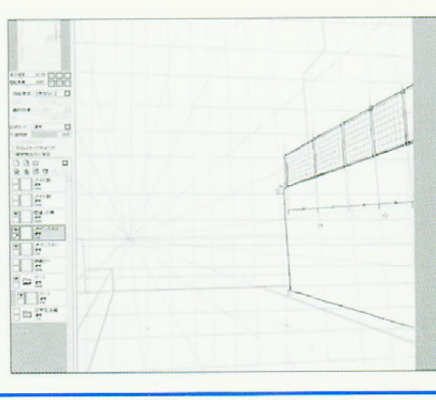
ONE POINT



不重要的部分可以简单分割

不是特别重要的地方，可直接采用目测的方法，按照在“中央稍靠远端画线”的原则，依次画出①→②→③的线条即可。





04

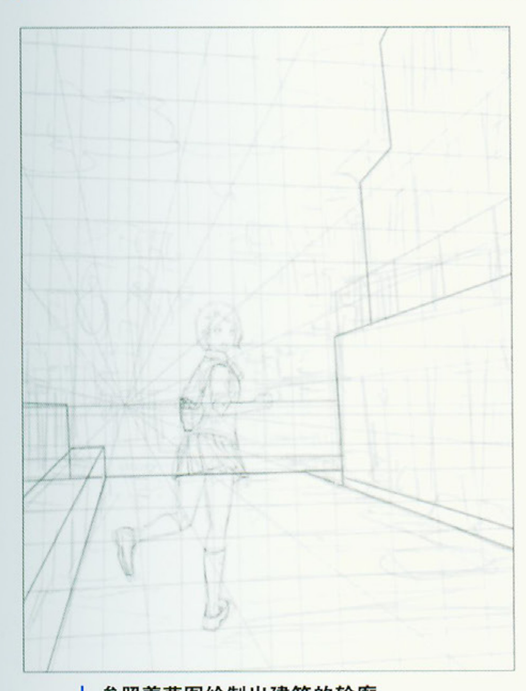
错误的四边形分割

按照透视的原理，同等大小的东西，越接近于消失点，就会变得越小越短。因此，按照左图中的分割方法，较远端一则的四边形显得过大了。

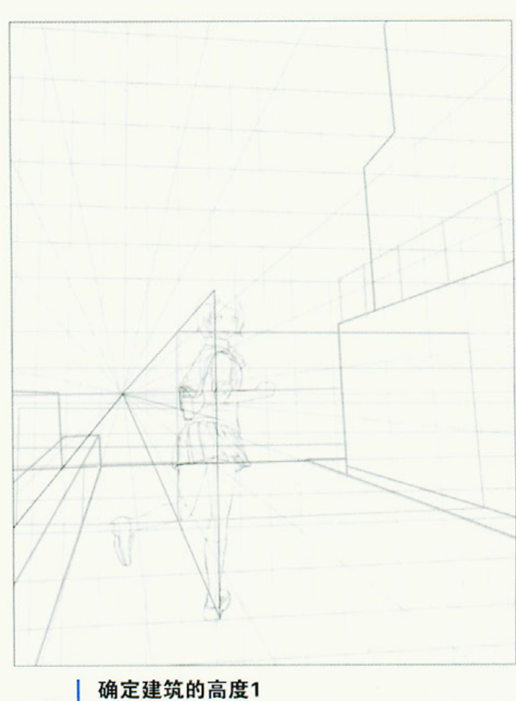




●用人物的高度来确定建筑的大小



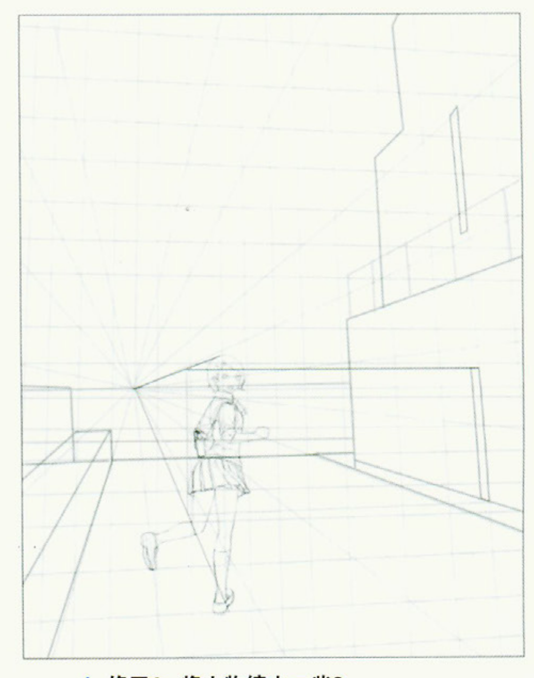
01 **参照着草图绘制出建筑的轮廓**
结合着草图与网格线条，新建一个图层画出右侧的围墙、房屋，以及左侧花坛、植物的大致轮廓。



02 **确定建筑的高度1**
比如右侧的围墙要比人物略高些，左侧的花坛要比腰略矮些等，用女孩子的身高为基准确定其它物体的高度。



03 **确定建筑的高度2**
在“02”中配置了房屋。女孩子的身高大约是160cm，以此来推算的话，右侧房屋1层的高度就只有2m左右。



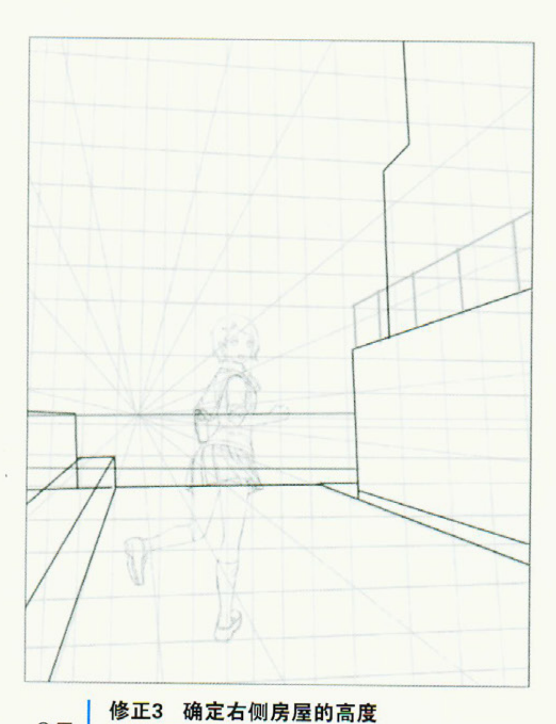
04 **修正1　将人物缩小一些2**
普通住宅一层的高度只有2m的话太不自然了，于是将女孩子的尺寸缩小了一些。



05 **确认与背景之间的平衡**
在“04”中配置上房屋。与整个画面相比，女孩子的尺寸显得太小，感觉完全被背景部分所淹没了。



06 **修正2 将右侧的房屋放大**
将少女部分恢复原状，这次要将右侧的建筑弄大一些。不过如此一来，2楼的部分基本上全都跑到画面之外去了。

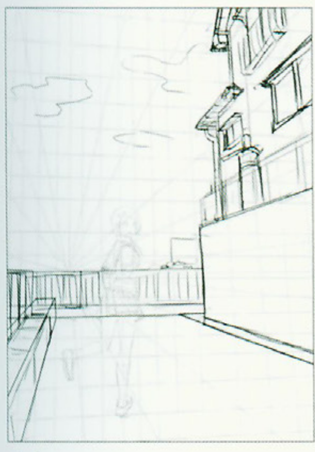


07 **修正3 确定右侧房屋的高度**
为了在画面中多保留些2楼的部分，对建筑的高度进行些调整。在插画中，经常会运用一些这样的变形手法。



08 **完成**
在“07”中配置房屋，确认整体的效果。右侧房屋与左侧花坛的高度都大致确定了。

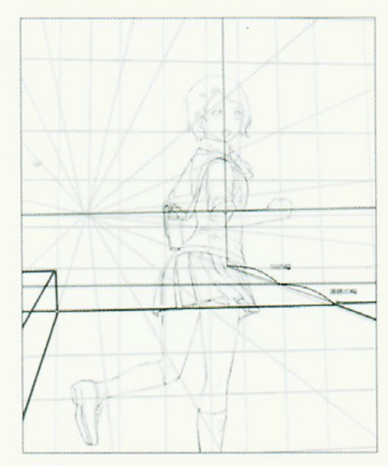
按照透视原理，确定河对岸可见景物的大体尺寸



01

开始描绘对岸

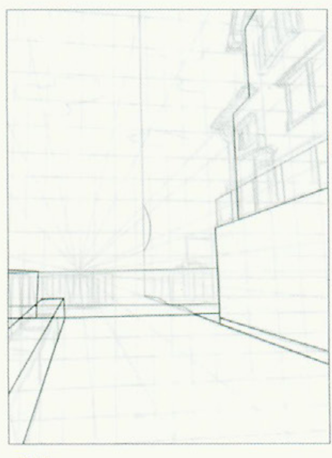
先画出一些主要的景物，以确认整体的情况。向远处延伸的道路与一条横向的道路形成个三叉路口。路的边上有栏杆，栏杆外是一条与道路平行的河流。



02

确定河道的宽度

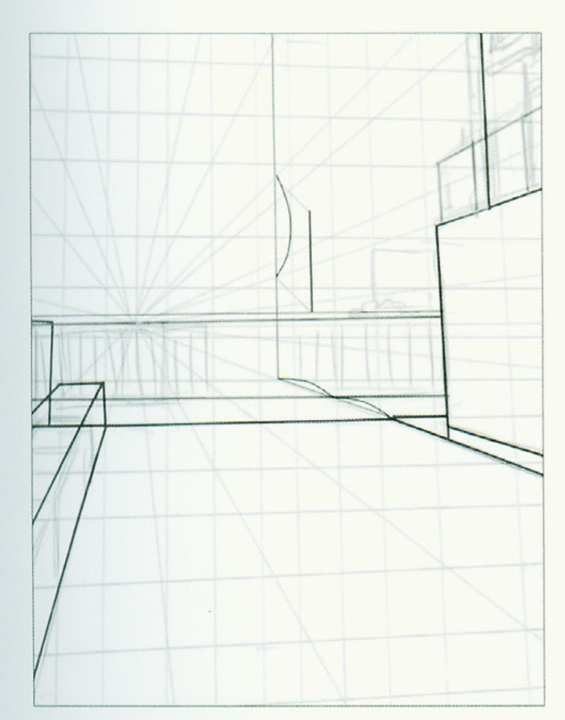
河道的宽度和与之平行的道路的宽度基本相同。另外，还要参照着透视网格画出河对岸的边线。



03

确定对岸建筑的高度

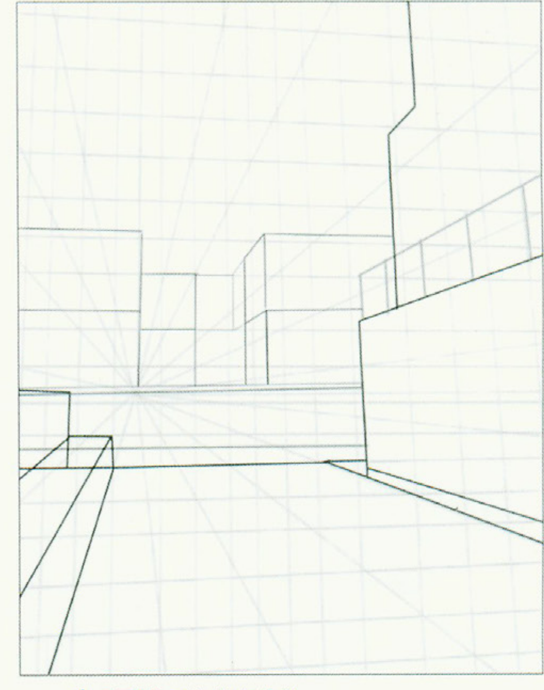
河对岸建筑的1层要与P30右侧房屋的高度基本相同。利用网格的话，可以很容易确定它们的高度。



04

确定对岸地面的位置

为了更好地表现远处的房屋，我将对岸的地面略为提高了一些，升到了比这一侧栏杆略高一些的地方。接下来，按照"03"中确定的高度来绘制房屋。

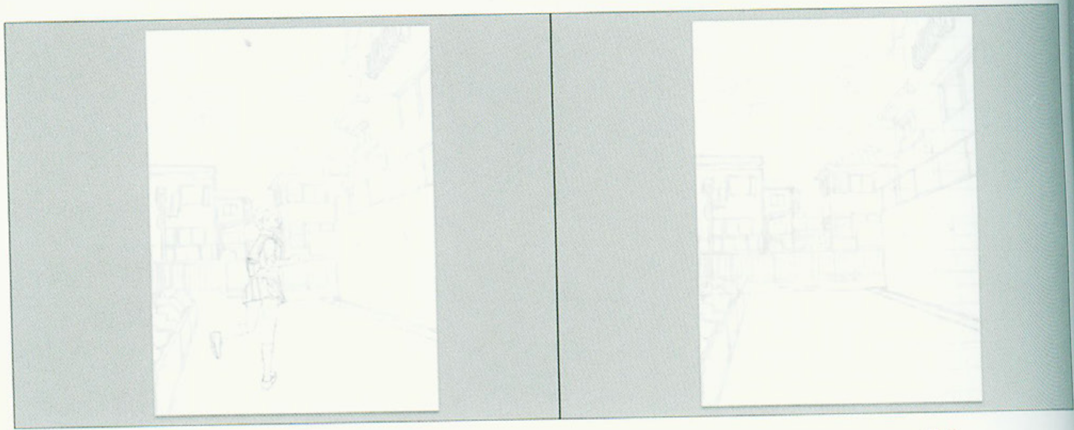


05

建筑的几何轮廓完成

以"04"中的房屋为基准，确定对岸其它建筑的大致高度。所有建筑的大体轮廓都完成了。

●线稿的制作



01

打印草图与网格

我是以手绘的方法誊清线稿的，所以要先将草图与透视线都打印出来。为了之后的制作方便，这里要事先将线条变更为蓝色。另外，此次为了便于对人物尺寸进行微调，所以角色与背景的线稿是分开制作的。

02

誊清

在草图与网格上使用自动铅笔开始誊清线稿。此次使用的是0.5mm的笔芯，如果是比较复杂的作品，可以选用0.3mm的笔芯。顺便说一点，按照从近到远顺序绘画，可以省去许多无用功。

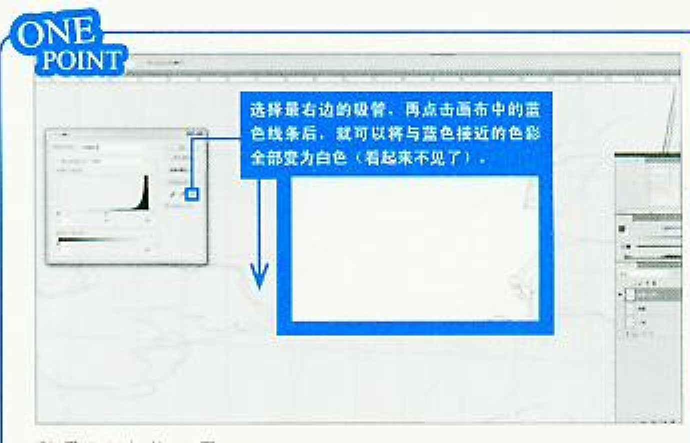
●线稿完成与着色

线稿

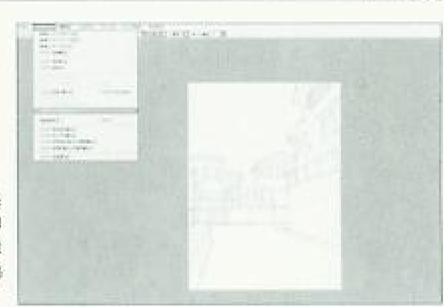


把誊清后的线稿再次扫入电脑，并将人物与背景合并。栏杆与扶手的画法会在P39详细说明。另外，利用右边的方法，即可简单消去透视线与草稿线。

ONE POINT



利用PS中的“图像”→“调整”→“色阶”功能，就可以轻松将变更为蓝色的草稿线与透视线清除掉。



之后再使用SAI中的“亮度->透明度”功能，即可让线条之外的部分透明，这样便可以为线稿变更色彩了。

着色



关于着色的过程，在P36以及P98一等有详细说明。

ONE POINT



在着色的过程中为了制作方便，有时也会暂时显示透视网格。比方说，在绘制右侧墙面的污迹时，就可以以透视网格为基准，画出从排水孔到地面的水流印迹。像这样根据需要显示/隐藏透视线，可使制作更加便利。



完成



异世界版本完成

使用相同的透视图，绘制出另一种风格的插画

P35的插画是使用与P34例作相同的透视网格制作的。即便是使用相同的透视线条，也可以制作出两幅风格迥异的插画作品。







01

草图的构想

一边大胆地自由想像，一边结合着透视网格绘制出草图。

02

草图完成

对草图进一步加工，画面整体的印象大致确定下来了。

03

绘制线稿

将草图打印后，用自动铅笔誊清线稿。之后将其扫描进电脑，并清除掉污迹。



04

填充底色

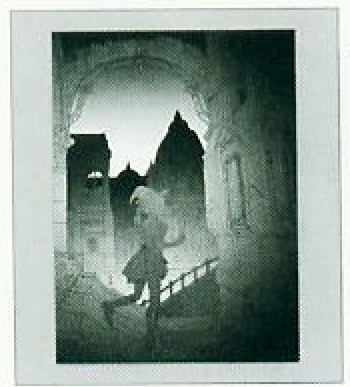
新建填充色彩用的图层，为每个部分涂上不同的颜色。如此一来，接下来的分色就简单许多了。



05

为画面制作出渐变效果

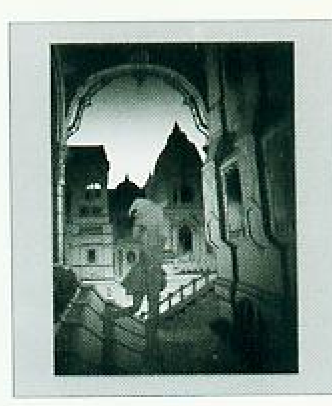
利用渐变工具确定下画面整体的色调。画面的下方最为阴暗，越往上方越明亮。



06

为不同的部分制作出渐变效果

新建图层，为每个部分都添加上渐变效果。



07

制作出细致的明暗效果

重上一个正片叠底图层，涂出细致的明暗效果。别忘记了左边的墙体。



08

添加高光

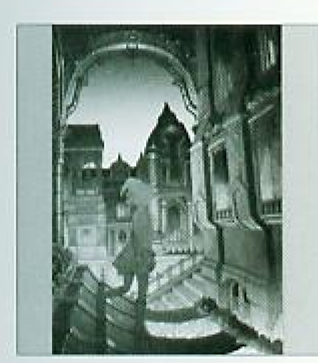
叠上一个滤色图层，在地面、建筑、植物的明亮部分中涂出高光效果。



09

为建筑的墙壁添加阴影

为右侧以及远处的建筑墙壁制作出细致的阴影效果，让画面拥有更强的立体感。



10

追加下方的光源

感觉添加上一些由下照射上来的光芒效果更佳，于是在比女孩子所处位置更低的地方追加了光源。



11

天空与月亮的描绘

制作月亮时，先画好一个圆，然后再用较粗的画笔涂出月面的质感。



12

人物的描绘

背景着色完毕后，接下来要对女孩子进行细致的上色，在少女的周围还追加了发光的效果。



13

后期

添加上窗框的高光与魔法棒的特效。





14

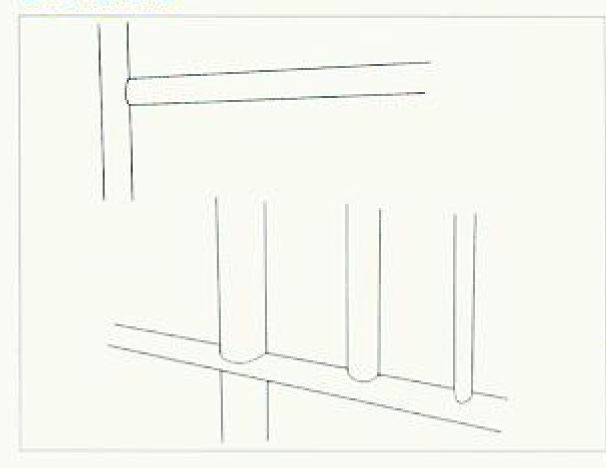
效果的追加

在近景与远景之间加入一些光芒，让界线更加分明。最后，为魔棒的顶端添加上闪光效果后作品完成。

●各种容易出现透视错误的物体的画法

管道的绘制1

接下来，我们就将对在插画中经常会出现的一些小物品的画法，以及在绘画时常常容易发生的透视错误进行介绍。另外，还对楼梯与滑梯等，结构较复杂物体的制作顺序进行了详细的说明。



01

绘制管道时的常见错误1

若不提醒你的话可能并不会注意到，其实在左边的2张图中，管道的连接方法都是错误的。



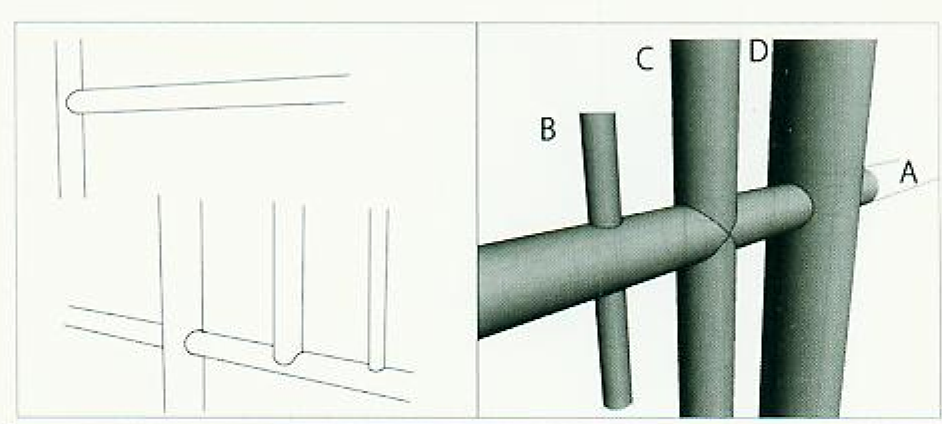
02 **要清楚地意识到管道是一个圆柱形**

管道是呈圆柱形的，因此必须时刻都清楚的意识到它的断面是一个圆形。



03 **管道接合处的绘画方法**

由于是圆柱与圆柱连接在一起，因此它的接合面应当是一方插入另一方的状态。

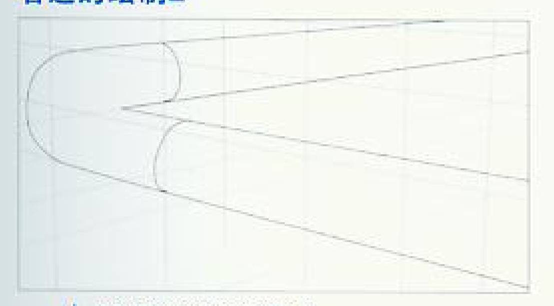


04

完成

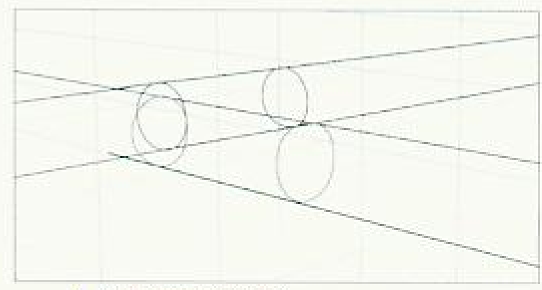
将不会被看到的多余线条清除后，制作就完成了。右边的形象图是使用3D软件制作的，不同粗细管道组合在一起的状态。

管道的绘制2



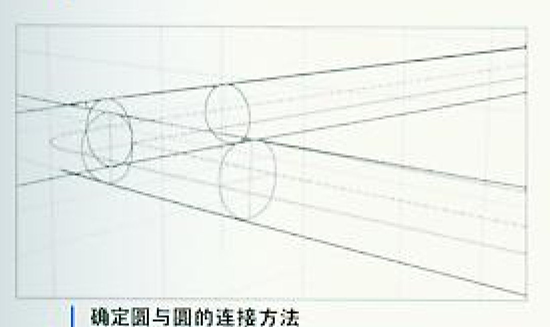
01 **绘制管道时的常见错误2**

本来是想画出管道弯曲的样子，但却变成了很奇怪的形状。



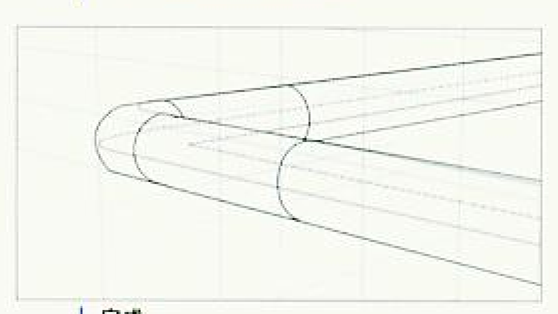
02 **确认管道弯曲的地方**

在绘画这种图案时，一定要清楚的意识到管道的断面。管道是在两个圆柱体底面相接触的地方开始弯曲的。



03 **确定圆与圆的连接方法**

先在断面的圆中画上十字线，然后将各断面十字线与圆圈的接点都用线连起来，如此一来管道的轮廓基本上就清楚了。



04 **完成**

依照“03”中的辅助线，对弯曲的部分进行绘制，之后只要将多余的线条清除掉，弯曲的管道就完成了。

栏杆与扶手的制作方法



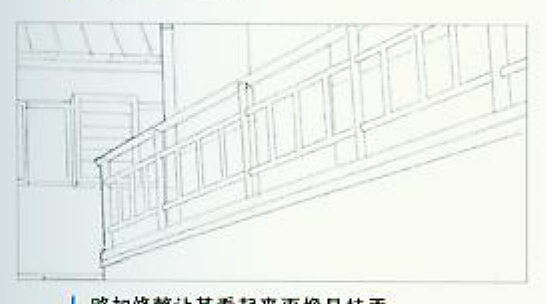
01 **扶手的细节刻画**

这是P34的例作中，为扶手添加管子时所使用的方法。首先新建图层，用铅笔工具画上线条。



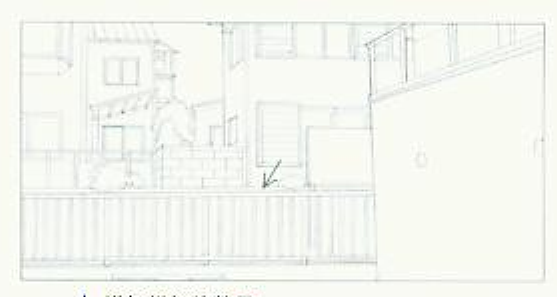
02 **扶手线条的加工**

在“图层样式”中的“颜色叠加”中选择白色，然后在“描边”中选用较粗糙的图案。



03 **略加修整让其看起来更像是扶手**

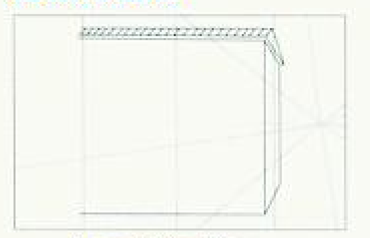
对线条做些修整，使其看起来有铅笔的感觉，随后将其与原来的扶手融合在一起。



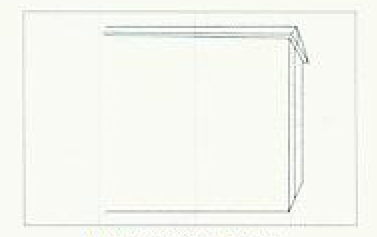
04 **增加栏杆的数量**

先画出河边栏杆的一部分，然后通过复制来增加数量，这也是数码绘画的惯用手法之一。

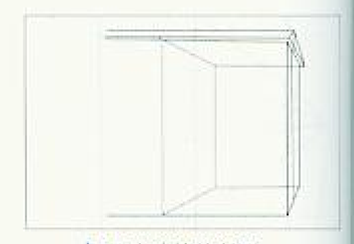
屋顶的画法



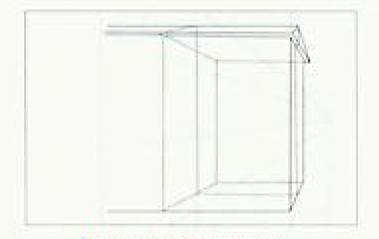
01 **屋顶的常见错误**
这是将屋顶上的线条全部按平行方向排列的例子。越往左侧就会有一种越倾斜的感觉。



02 **拉出墙壁的辅助线**
在建筑的右侧墙面中，由屋顶到地面拉出直线。



03 **画出建筑的断面**
在适当的地方拉出线条，并以此为建筑的断面。



04 **找出基准的屋顶线**
通过在“02”中线条，就可以推算出“03”断面中屋顶的顶点位置。然后从这里拉出一根屋顶的线条。



05 **增加屋顶的线条**
按照同样的方法画出数根线条。由刚才的线条推算出大致的消失点，然后增加线条即可。

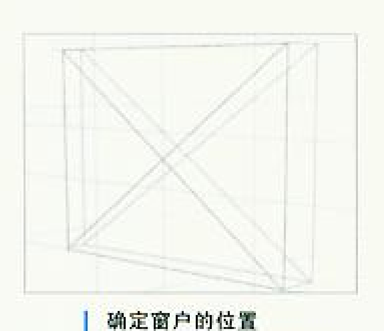


06 **画出屋顶的房檐**
这便是墙壁与屋顶的立体构造。右侧的一张是将一些不可见线条删除后的效果。

窗户的画法



01 **窗户的常见错误**
这是将墙面的中心，当作是本应凹陷在墙中的窗户的中心的例子。右侧的窗框其实是不应该出现的。



02 **确定窗户的位置**
首先要确定是在墙壁的哪一面画上窗户。决定后，结合着远近效果，画出窗户本身的轮廓。



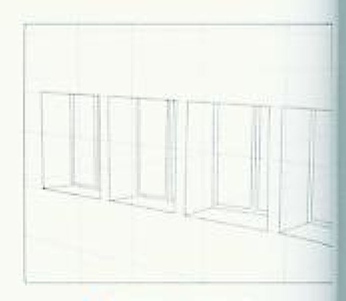
03 **窗户的绘制1**
依照着窗户的轮廓画出窗框，不要忘记了窗框的厚度。



04 **窗户的绘制2**
对窗框进行更细致的加工。并且依照“02”中的辅助线，画出外墙部分的线条。

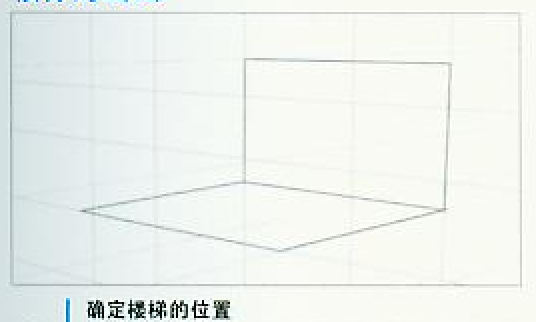


05 **描绘出外侧的墙壁**
窗户的右侧有一部分是被外墙挡住的，将挡住的部分清除掉。

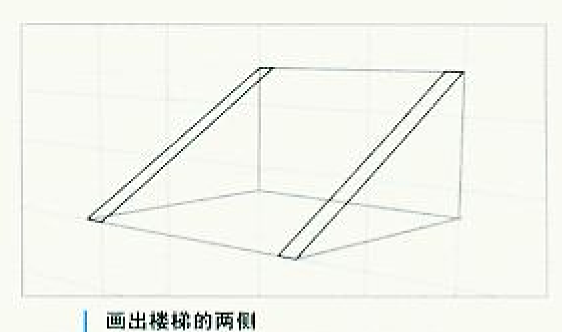


06 **并排窗户的外观**
仔细观察上图就可发现，越往远处窗户的可见范围就会变得越少。

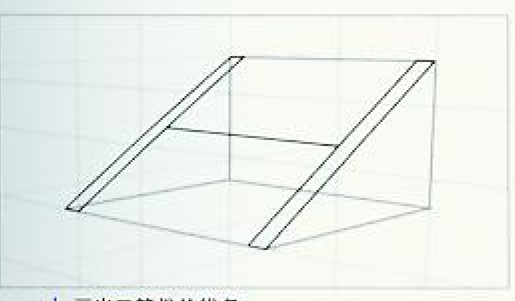
楼梯的画法



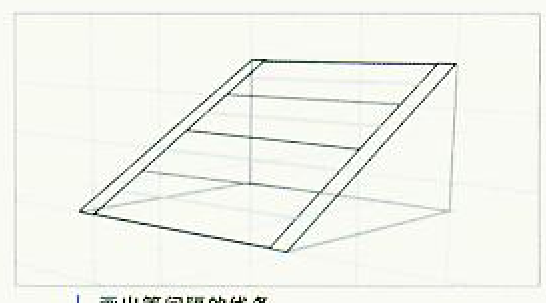
01 **确定楼梯的位置**
确定好大概的位置以后，按照透视角度画出两个四边形，用来表示楼梯的长、宽、高。



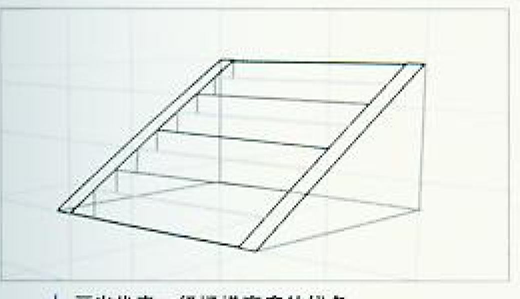
02 **画出楼梯的两侧**
用直线将楼梯的最上端与最下端连接起来，画出两侧的厚度。



03 **画出二等份的线条**
按照P20中所介绍的方法，画出二等份的线条。



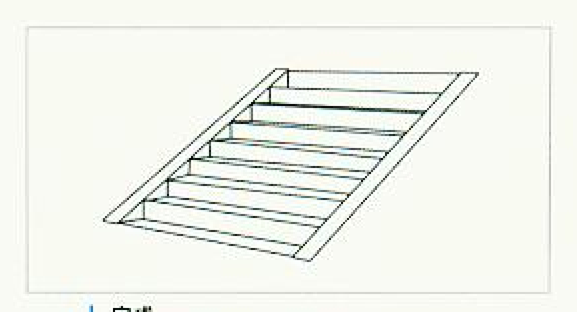
04 **画出等间隔的线条**
运用与"03"中相同的方法，画出更细致的分割线，以此来增加楼梯的层数。



05 **画出代表一级楼梯高度的线条**
当层数达到适当的程度后，画出代表每级楼梯高度的线条。

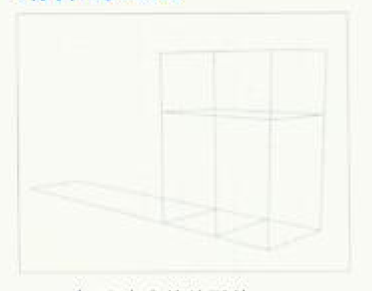


06 **描绘出宽度与深度**
接下来，还要用线条表现出每一层楼梯的宽度与深度。

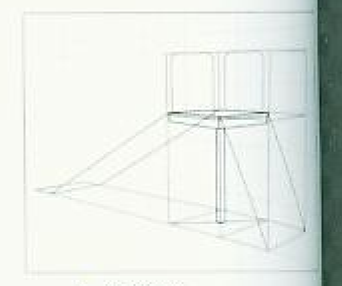


07 **完成**
将实际不可见的辅助线条清除后，完成。

滑梯的画法



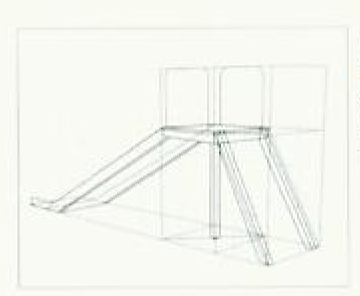




01 **确定大体的形状**
先以简单的的几何图形确定梯子、高台、滑道部分的平衡。

02 **确定外轮廓线**
画出滑道、梯子等部分的外轮廓线条。

03 **确定中心**
确定高台的中心位置，再从那[illegible]出中央的支柱。



04 **充实内容**
以立体的形状表现出梯子与滑道部分的厚度。



05 **扶手、梯子的描绘**
细致地描绘出梯子与扶手中分段的细小区域。

完成
清除辅助线之后，一座滑梯就画好了。即便是构造非常复杂的物体，只要抓住了它的要点，也是非常容易制作的。

Chapter_02

背景&人物的平衡与阴影制作的基本

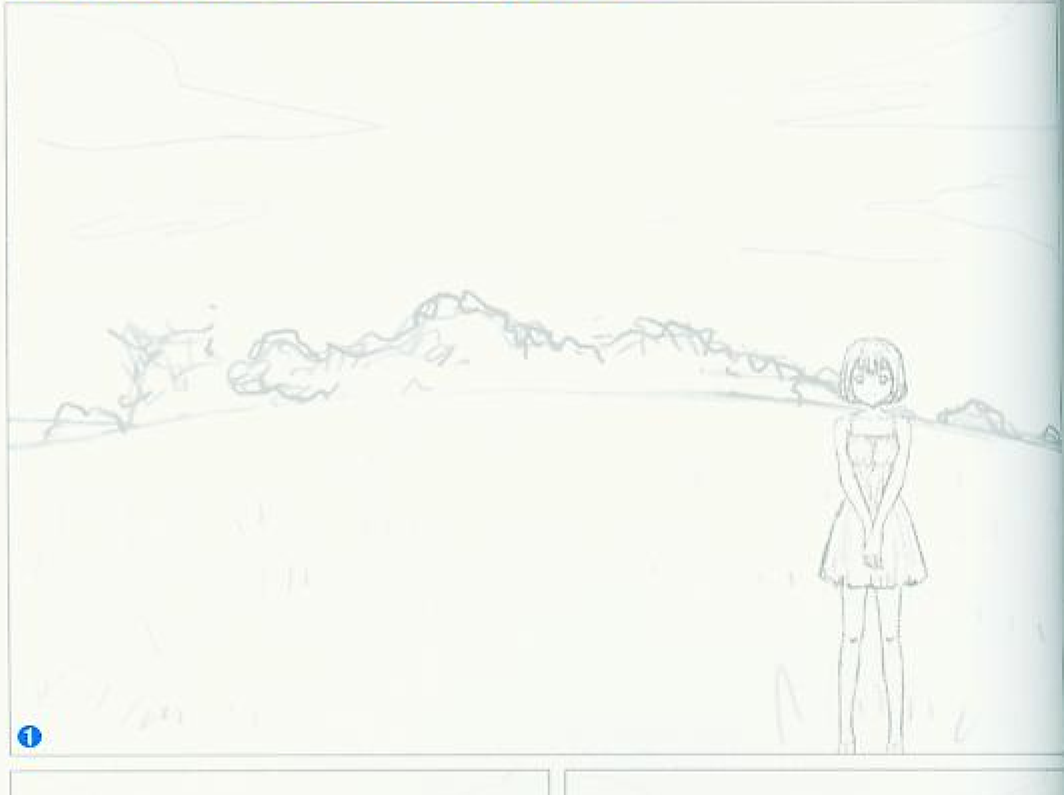
即便是表现出了背景与人物各自的魅力，但是如果无法将人物配置在适当的位置，或是没有设定为合适的大小，也会使画面显得很不自然。另外不同的组合方式，也会为画面带来完全不同的气氛。在本章中，我们就将为您介绍在背景中配置人物等角色时应当注意的一些要点，同时还将对为背景与人物添加阴影时的基本法则进行详细解说。本章例作的演示者，是著名的漫画家·插画家——川西ゆい。

川西ゆい的制作环境
OS:WindowsXP/CPU:Core2 Duo E8400 3.00Hz/内存：3GB/软件：Comic Studio Pro Ver 4.3.0、Photoshop CS5.1/数位板：Intuos4 Large

背景与人物的平衡

下面①～③的例作都是用同样的人物与背
组合而成的。由此我们可以发现，只是对
景与人物的大小平衡和位置稍加变化，就
以对画面整体的印象产生巨大的影响。

改变人物的位置与平衡，就能使印象发生变化



❶



❷

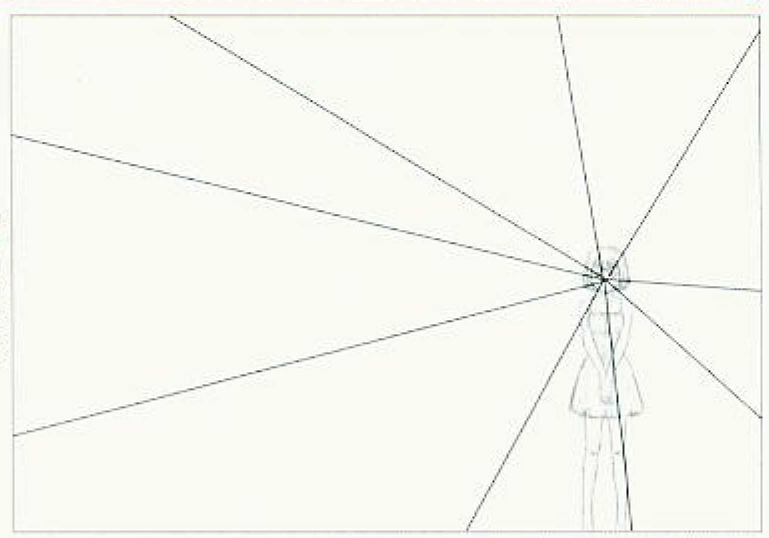


❸

平衡的表现方法1

画面一侧全身

在制作①的构图中，人物的尺寸非常小，因此观看者的注意力会自然集中到背景的部分。但如果不像右图中那样构图的话，背景与人物的大小平衡就会崩溃，少女看起来会像是巨人一样。



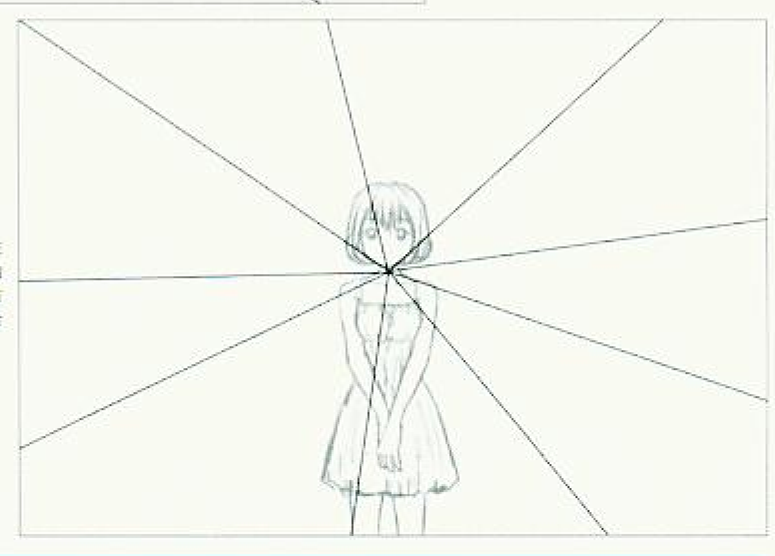
画面一侧上半身

制作②是按照左图中的透视角度绘制的。虽然人物较大，但由于位于画面的一侧，因此会让观看者的视线集中到中央与右侧的背景部分。



画面中央膝盖以上

像制作③这样将人物放在画面正中，会使观看者的视线集中在角色身上。右图中那样的透视角度，会极大强调背景的广阔。



平衡的表现方法2



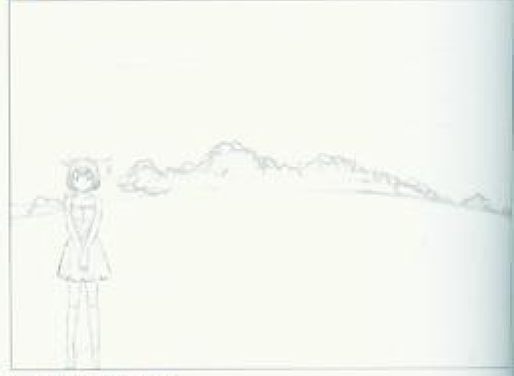
要考虑镜头的位置

背景与人物的平衡不光取决于配置与大小，镜头所处的位置（即画面所涵盖的范围）也是非常重要的。

上位



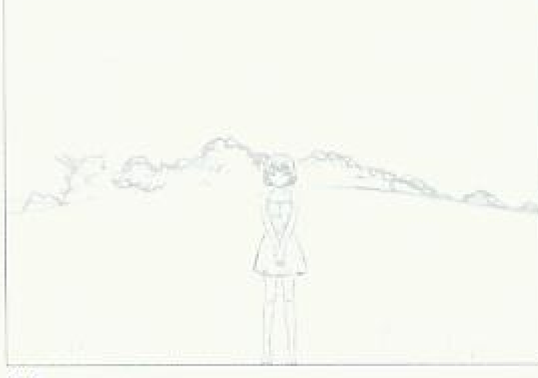
下位





上位与下位的意识

即便是背景与人物的大小相同，画面的印象也会因为人物所配置的场所而发生很大的变化。顺便说一句，在戏剧与影视作品中如果有数个角色并排出现时，重要的人物或者地位高的人物，通常都会被安排在上位（画面中的右侧）的位置。



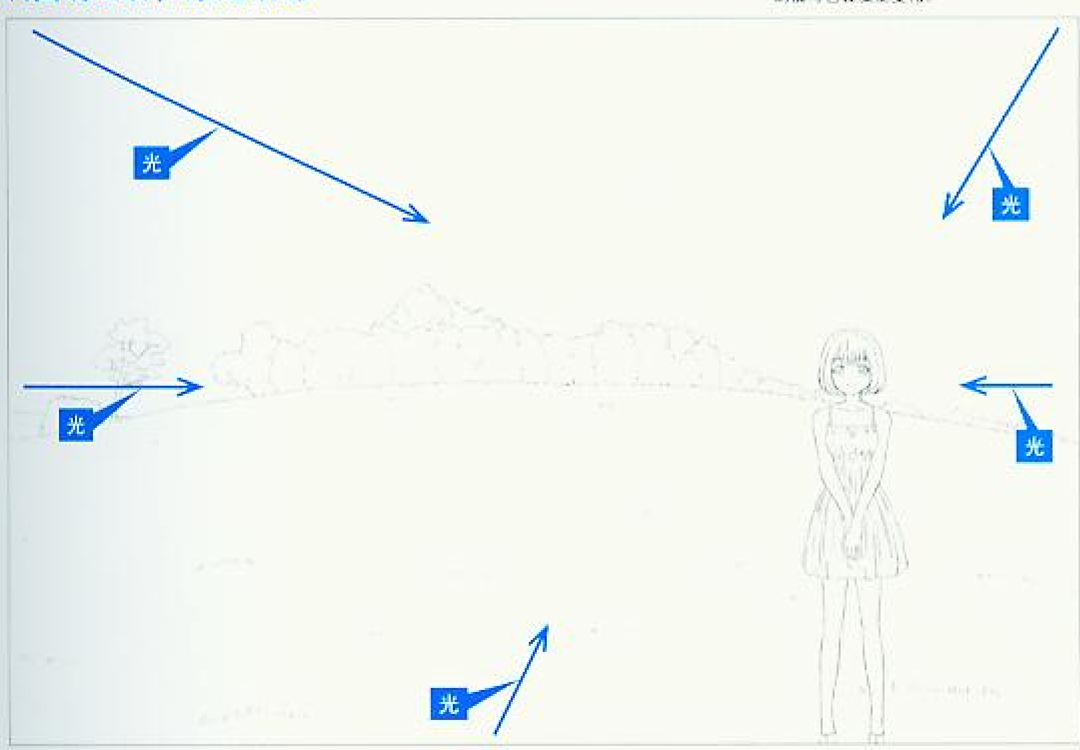
中央

阴影制作的基本

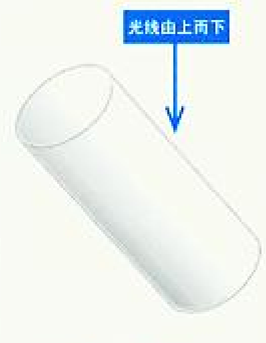
构图确定后，添加阴影

确定光的方向

在制作阴影时，首先要做的就是确定光源的位置。光线所照射到的地方不同，阴影的描写也会发生变化。







光线从下方照射在物体上的情形

在单一光源的情况下，距离光源最近的部分自然是最明亮的，而相反的方向则最为阴暗。像上图中那样的圆柱形物体，会呈现出明暗的渐变。

光线从上方照射在物体上的情形

光源位于相反方向的话，明亮面与阴影面的范围也会对调。另外，如果在圆柱的下方有地面存在的话，那么在圆柱体上还必须要表现出光线的反射效果。

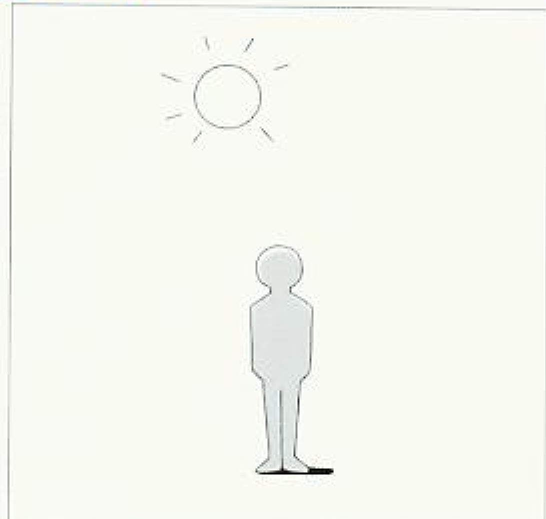


光线从下方照射上来的话就算再可爱的女孩子也……

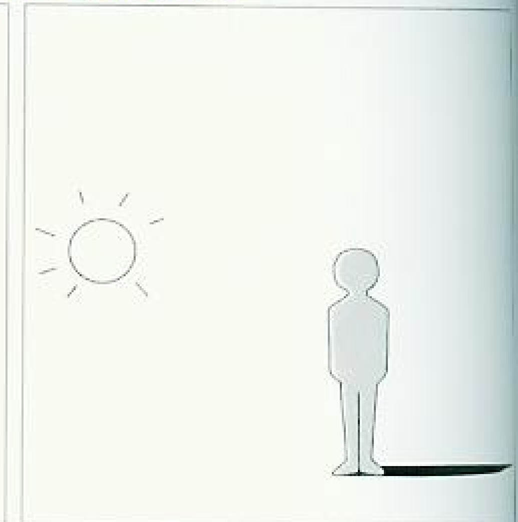
用手电筒等从下方照射脸部的话，高光与阴影的范围会反过来，脸会变的相当可怕……

时间与季节对于影子的影响

白天影子的长度



早上与傍晚影子的长度



随着时间的改变
影子长度也会发生变化

在室外的场合中，作为主要光源的太阳的位置越高，影子也就越短。也就是说时间越接近于早晨与傍晚，影子就会越长。

夏季影子的浓度



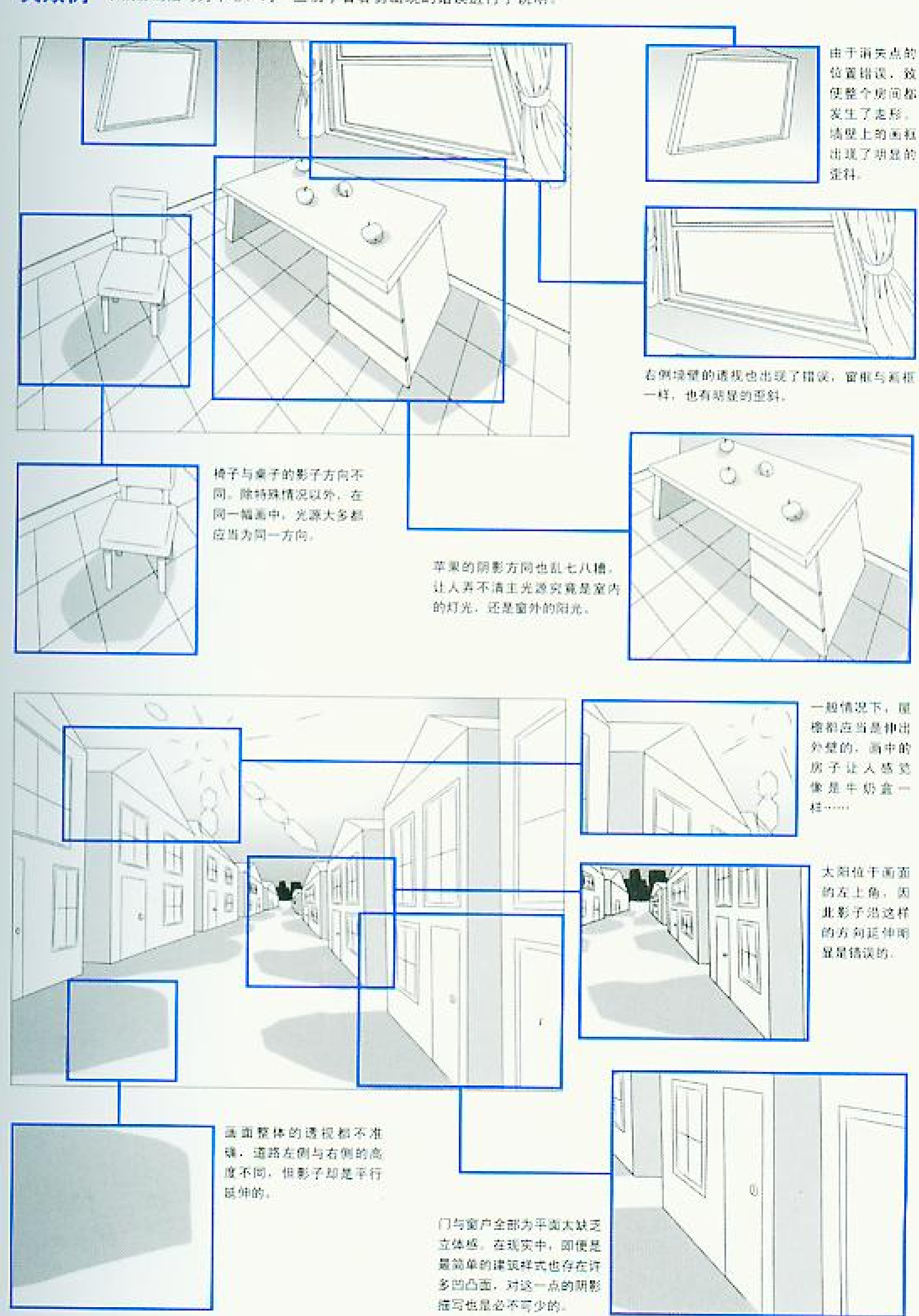
冬季影子的浓度



随着季节的改变
影子浓度也会发生变化

夏季与冬季的太阳高度不同，因此即便是同样的时间，影子的长度也会不同。另外，由于夏季的太阳光线强烈，所以影子的浓度也会增强。

失败例 以阴影的描写为中心，对一些初学者容易出现的错误进行了说明。



由于消失点的位置错误，致使整个房间都发生了走形。墙壁上的画框出现了明显的歪斜。

右侧墙壁的透视也出现了错误，窗框与画框一样，也有明显的歪斜。

椅子与桌子的影子方向不同。除特殊情况以外，在同一幅画中，光源大多都应当为同一方向。

苹果的阴影方向也乱七八糟，让人弄不清主光源究竟是室内的灯光，还是窗外的阳光。

一般情况下，屋檐都应当是伸出外壁的，画中的房子让人感觉像是牛奶盒一样……

太阳位于画面的左上角，因此影子沿这样的方向延伸明显是错误的。

画面整体的透视都不准确，道路左侧与右侧的高度不同，但影子却是平行延伸的。

门与窗户全部为平面太缺乏立体感。在现实中，即便是最简单的建筑样式也存在许多凹凸面，对这一点的阴影描写也是必不可少的。

阴影的制作方法 ~ 树木篇 ~







确定太阳的位置后，分析光线照射的方向（下图中的箭头），先为光线无法直接照射的区域涂上阴影色，再为光线背面阴影最浓的区域涂上更深的颜色



阴影的制作方法 ~ 房屋篇 ~



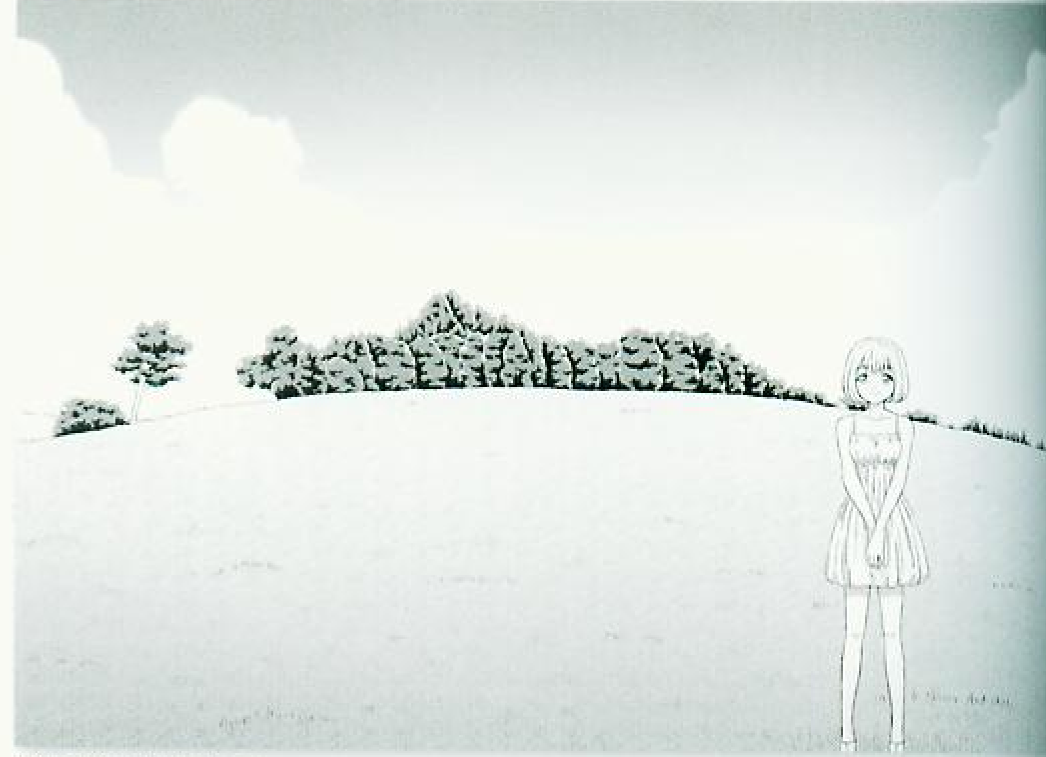




基本方法与树木一样，通过为门窗添加阴影，来表现出建筑的立体感。房檐等被强烈阳光直射的区域，可以通过淡化色彩来进行表现。



~ 完成 ~



这是为P47的线稿添加上阴影之后的效果。是按照太阳光从画面这侧照射过来的设定而绘制的。

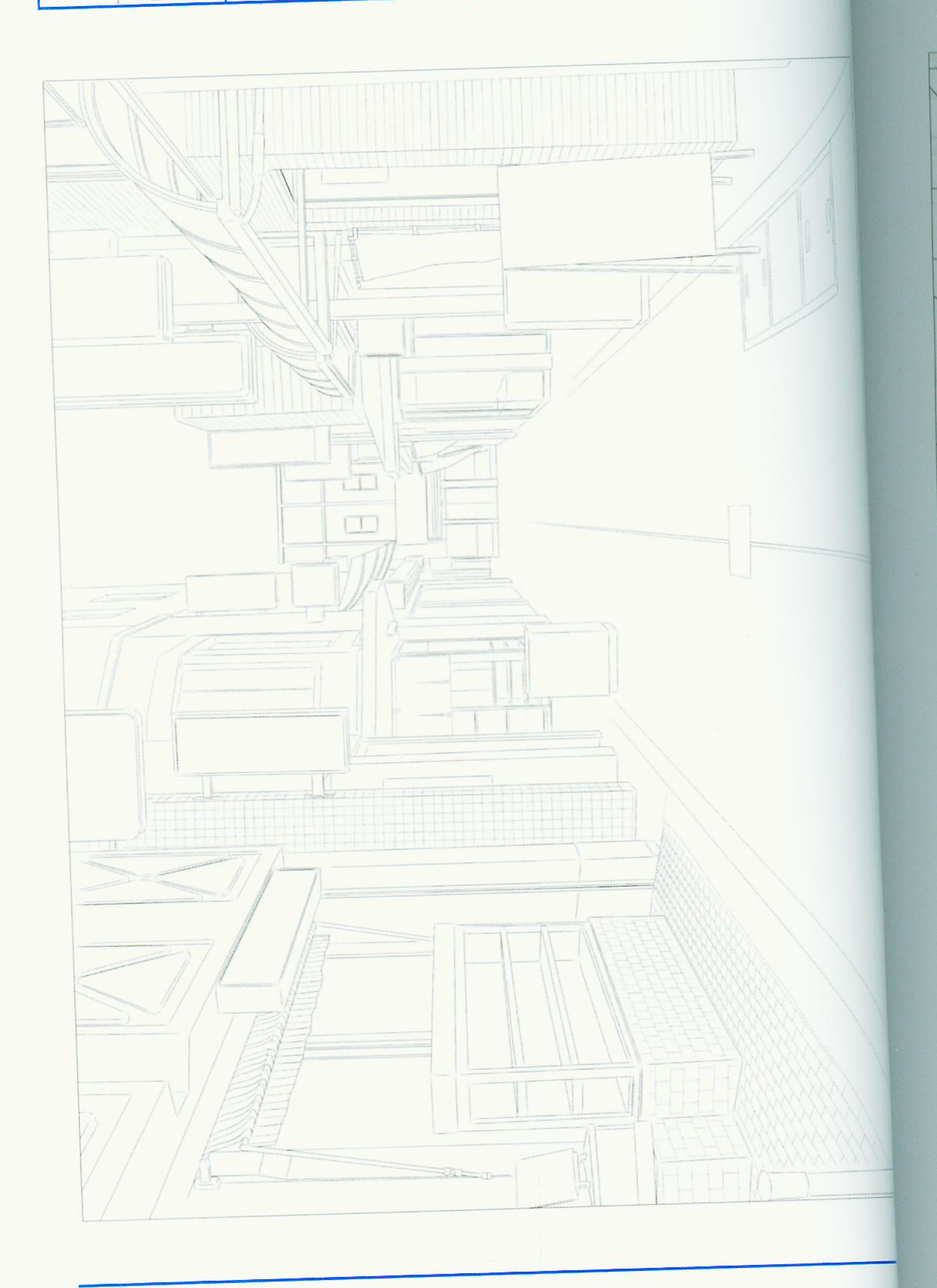
利用数码制作的优点，反复地进行尝试吧！

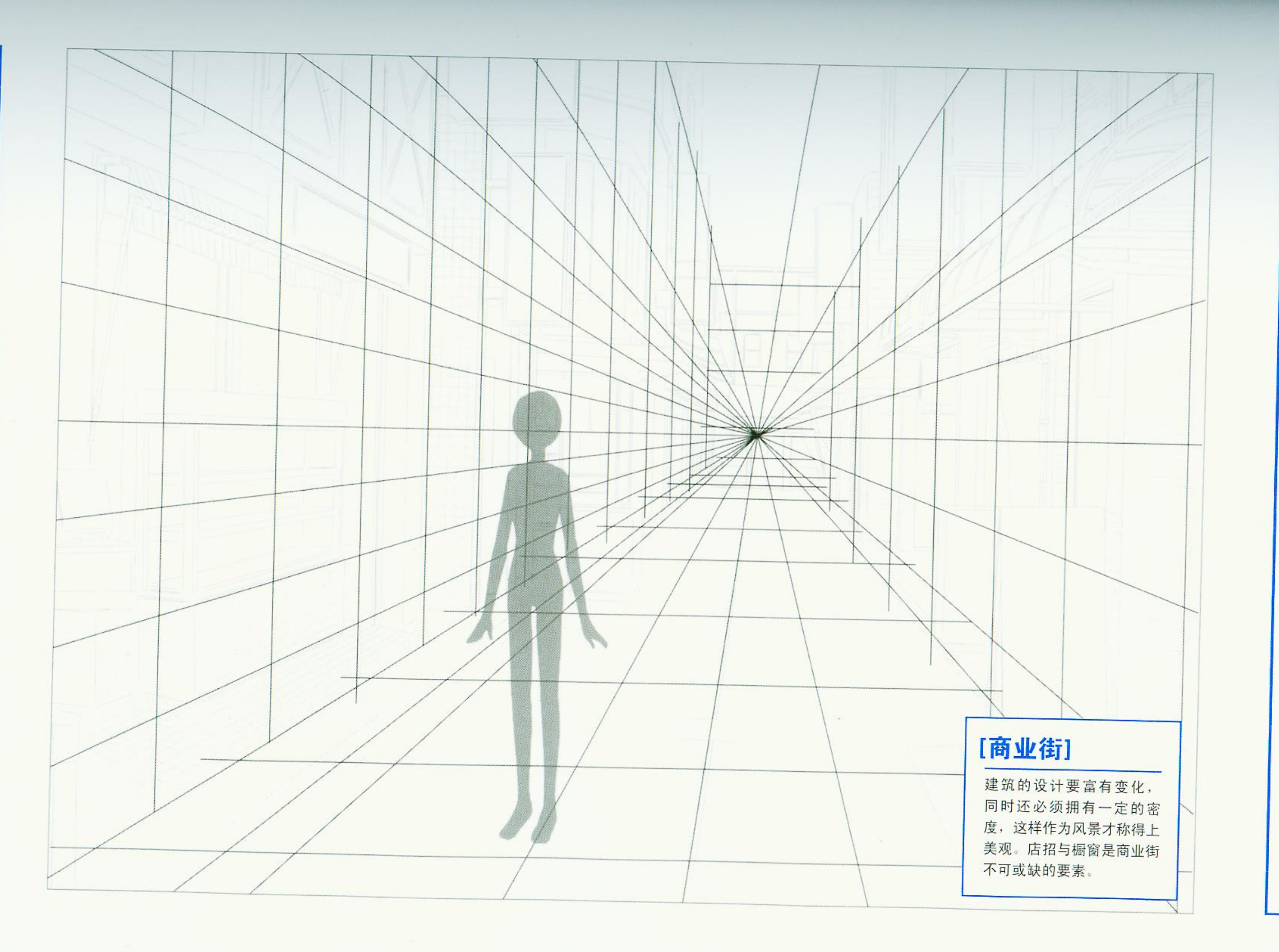
在对背景与人物的平衡进行设计时，数码工具拥有着传统绘画所不可比拟的优势。只要在草稿的阶段事先将背景与人物分别画在不同的图层上，就可以对其大小与位置等进行自由的组合，反复多次的进行尝试。即使是在作画开始后如果需要做一些变更，也要比手绘容易得多。另外，由于着色与色彩的变更非常简单，因此也不会再陷入传统绘画中那种，因为阴影上色失败，而必须从草图重新来过的窘境了。

Chapter_03

背景 线稿素材

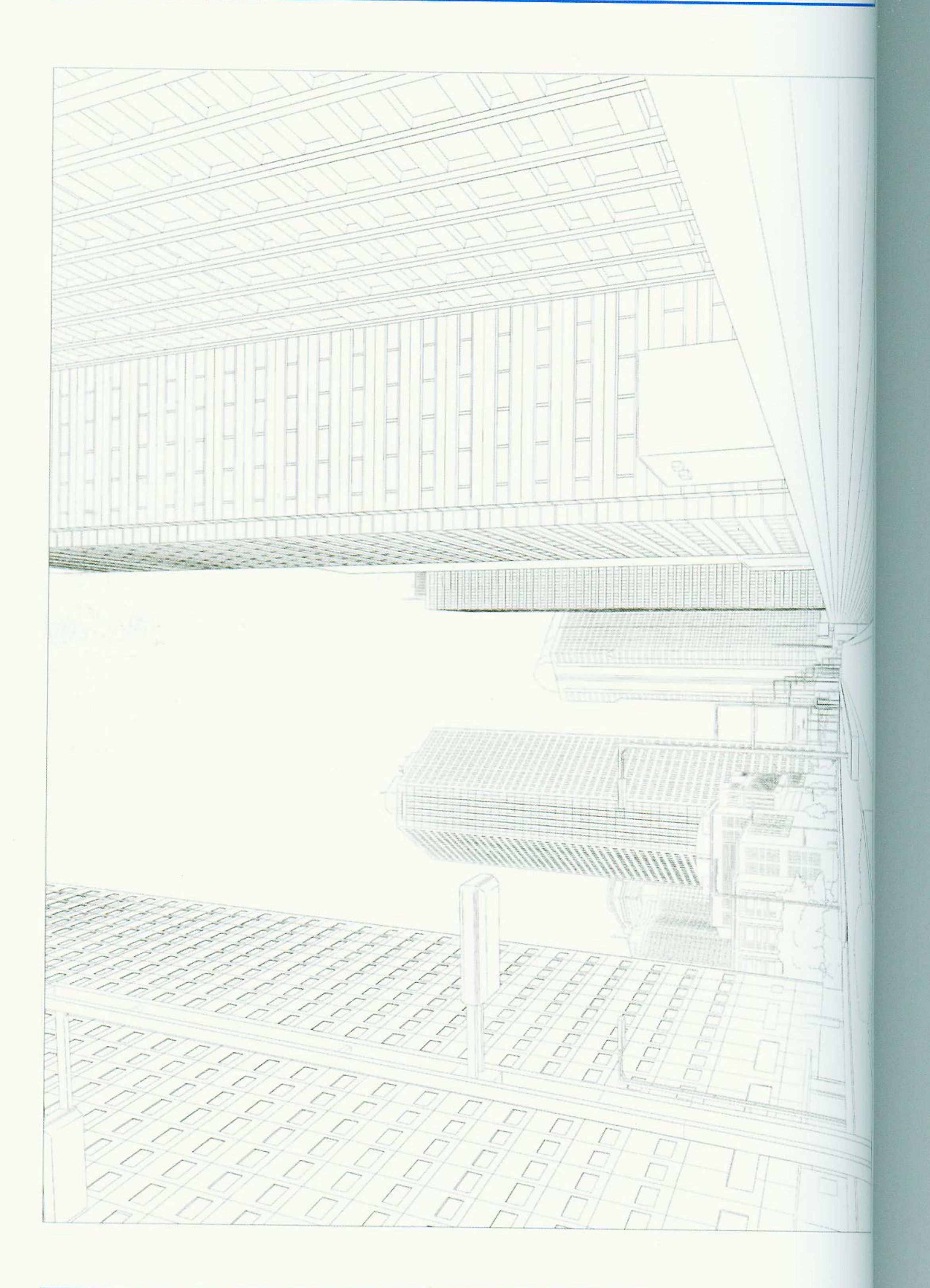
在本章之中，收录了在漫画与插画中出现频率较高的商业街、教室、夜市等7类场景的线稿。这些背景线稿均无著作权，各位读者可以对其扫描后进行临摹，作为参考或是练习材料自由使用。另外，每幅线稿还附带了一张标注有人物样板轮廓与辅助透视线的图稿，以便大家确认透视角度和配置角色，对于初学者来说应当会有很大帮助。同时，线稿的作者川西ゆぃ还为每幅线稿都做了简要的说明。

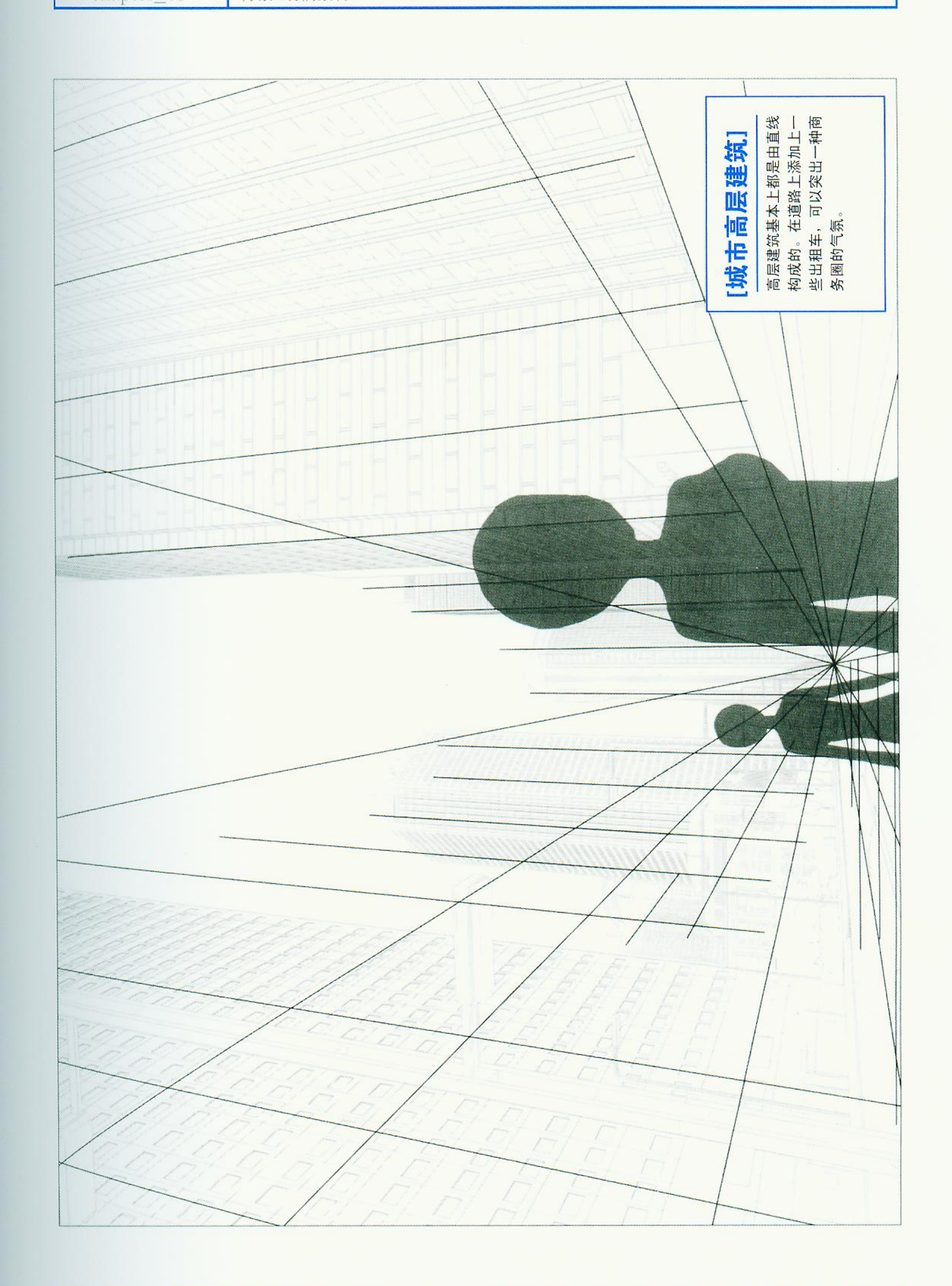




[商业街]

建筑的设计要富有变化，同时还必须拥有一定的密度，这样作为风景才称得上美观。店招与橱窗是商业街不可或缺的要素。

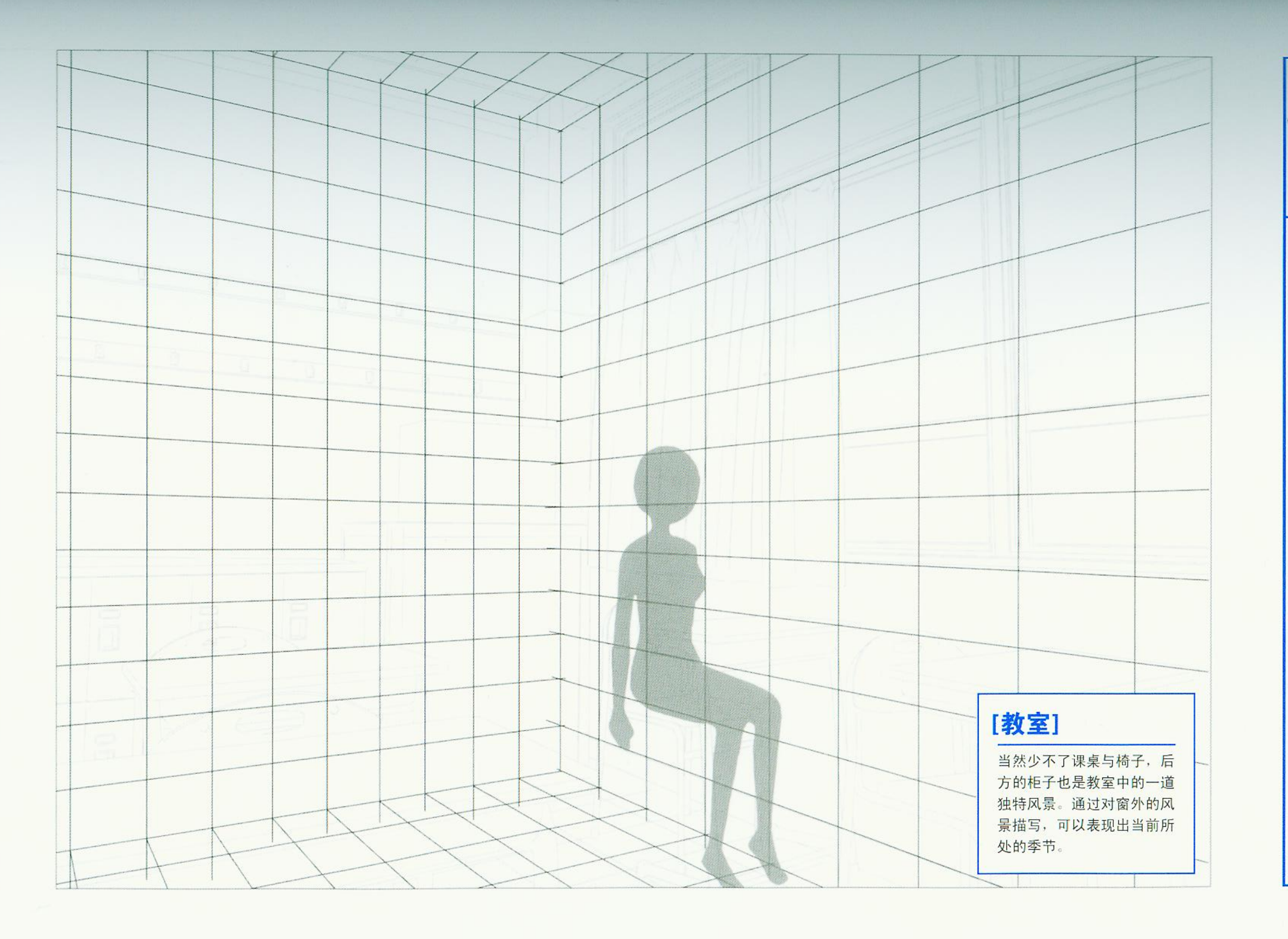




[城市高层建筑]

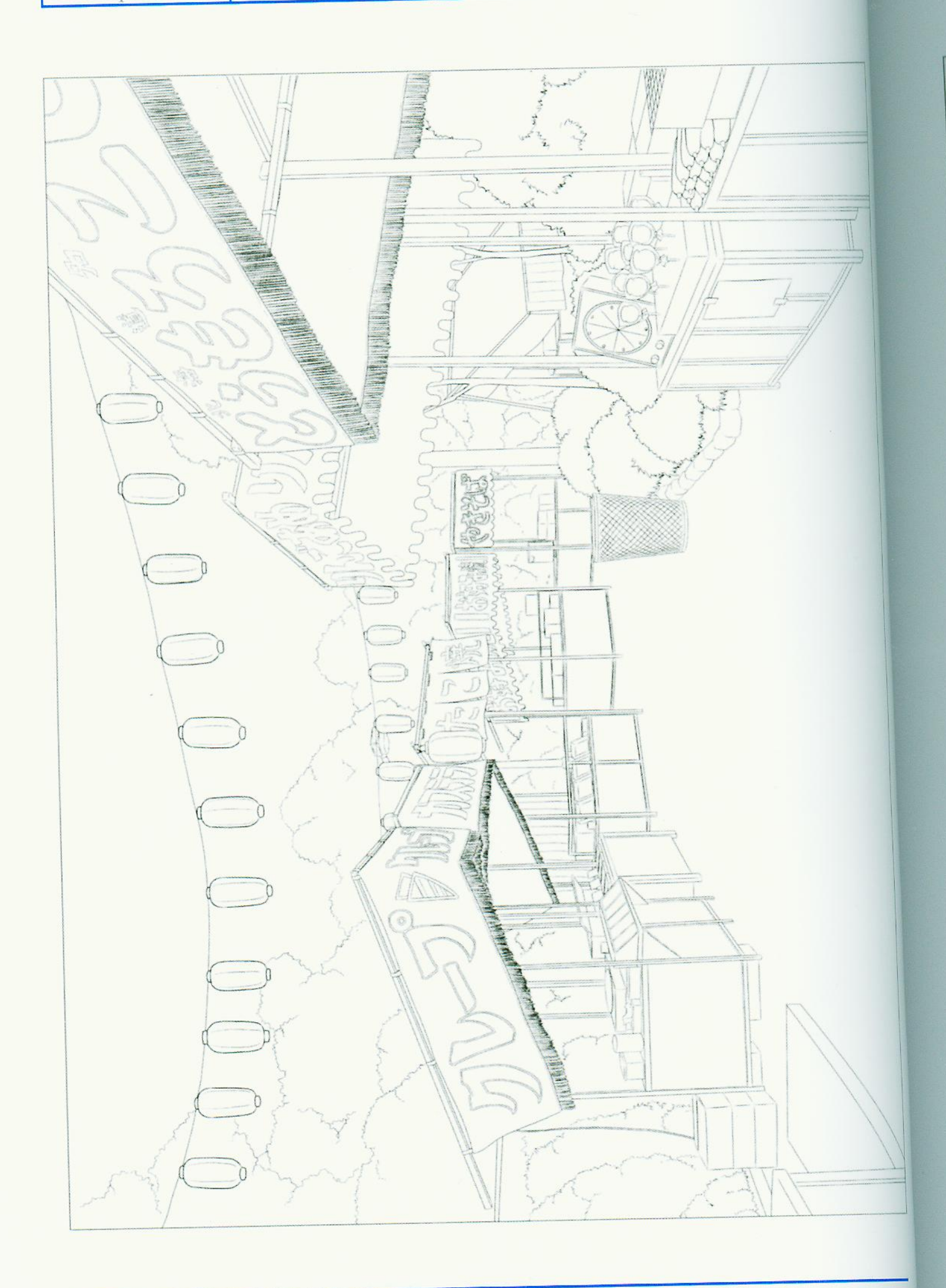
高层建筑基本上都是由直线构成的。在道路上添加上一些出租车，可以突出一种商务圈的气氛。

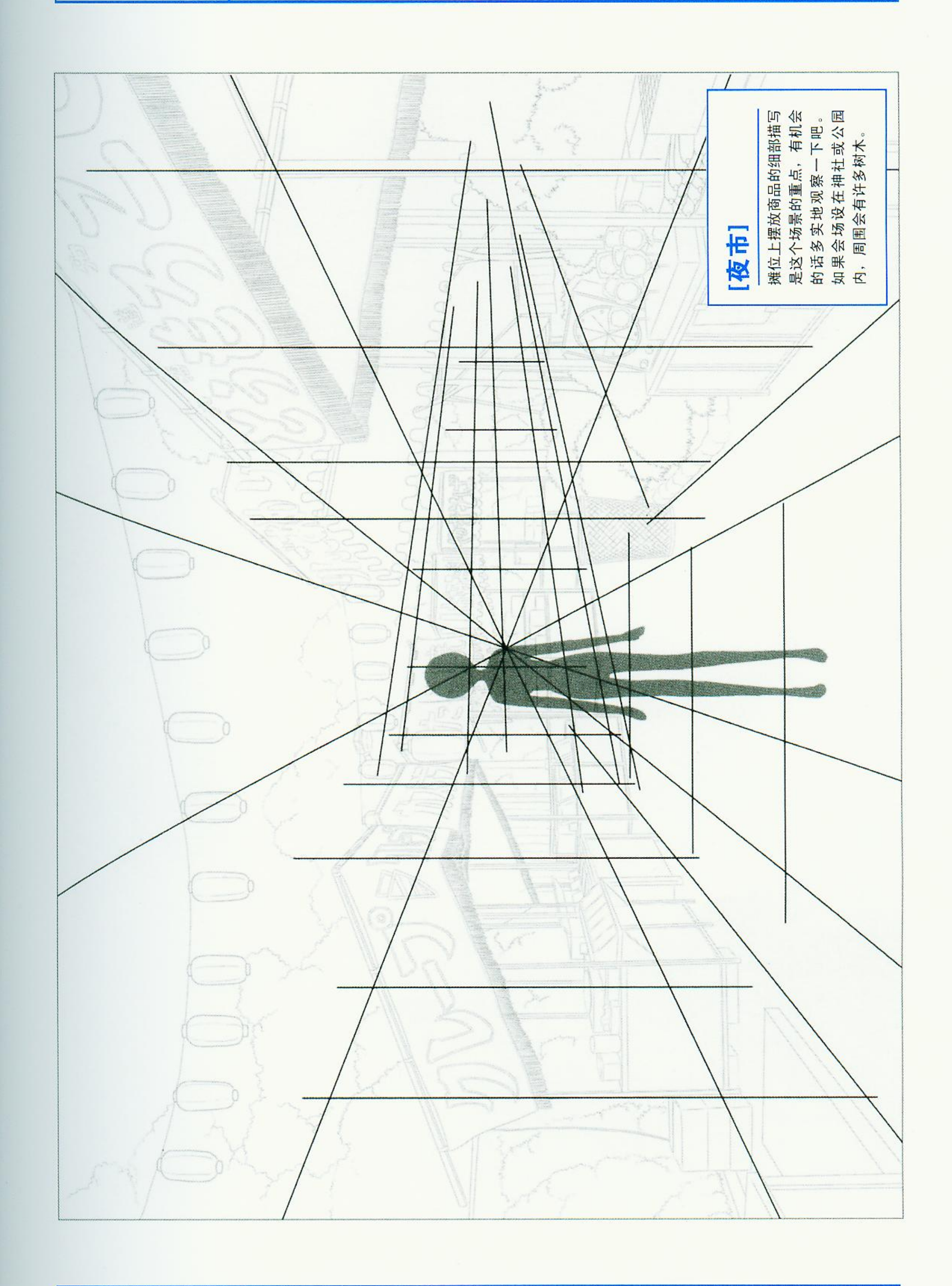




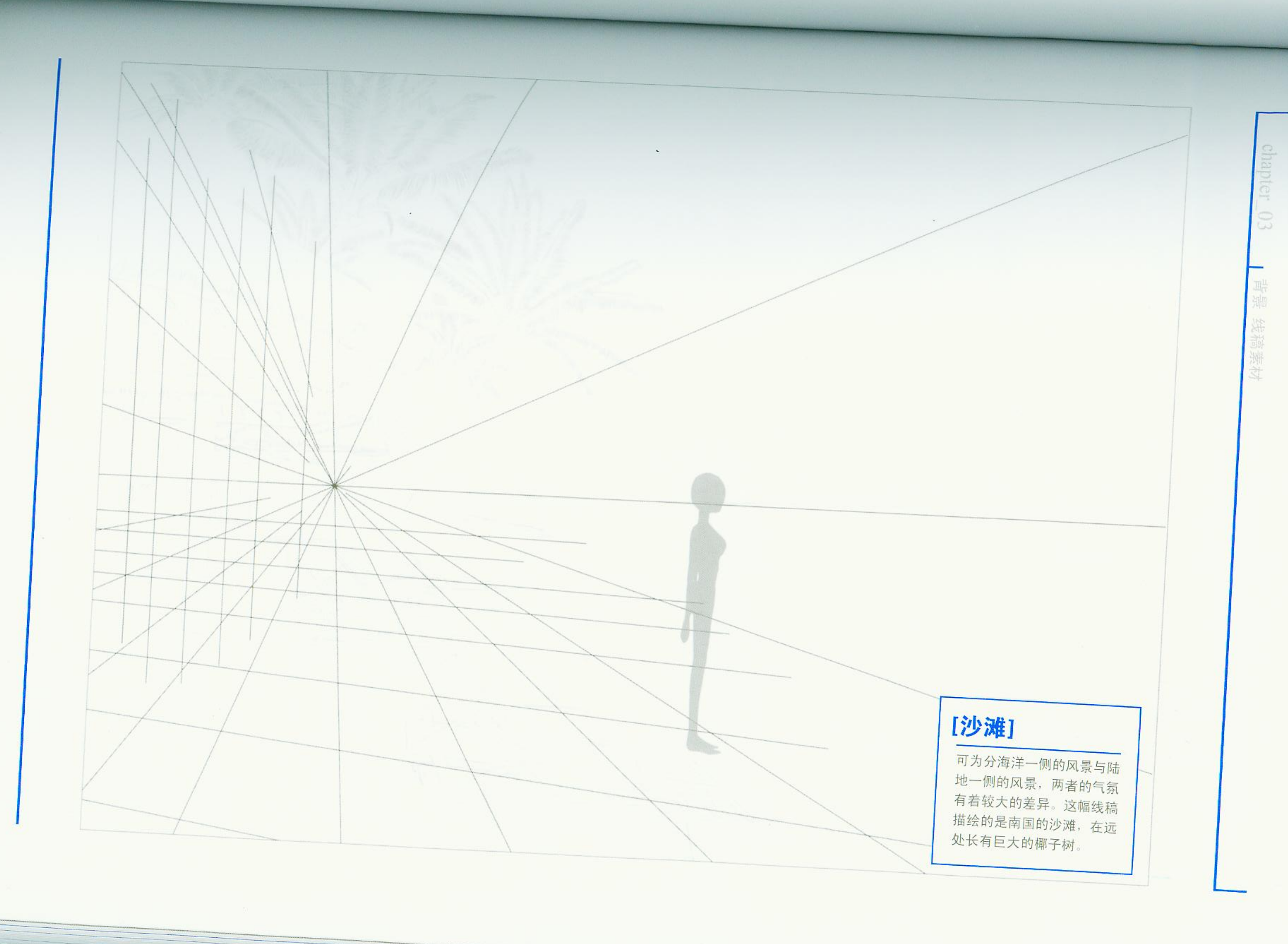
[教室]

当然少不了课桌与椅子，后方的柜子也是教室中的一道独特风景。通过对窗外的风景描写，可以表现出当前所处的季节。



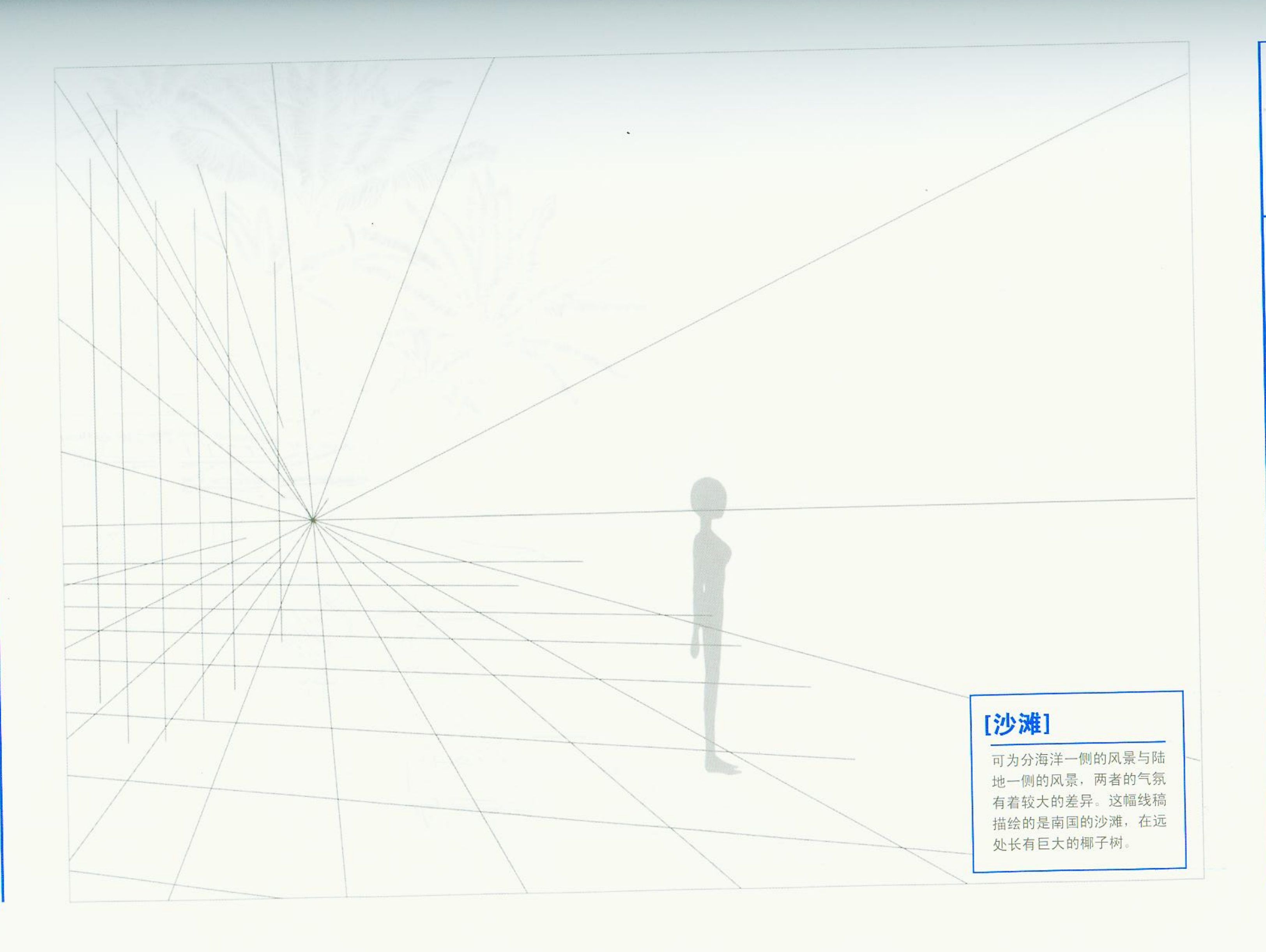

[夜市]
摊位上摆放商品的细部描写是这个场景的重点，有机会的话多实地观察一下吧。如果会场设在神社或公园内，周围会有许多树木。





[沙滩]

可为分海洋一侧的风景与陆地一侧的风景，两者的气氛有着较大的差异。这幅线稿描绘的是南国的沙滩，在远处长有巨大的椰子树。

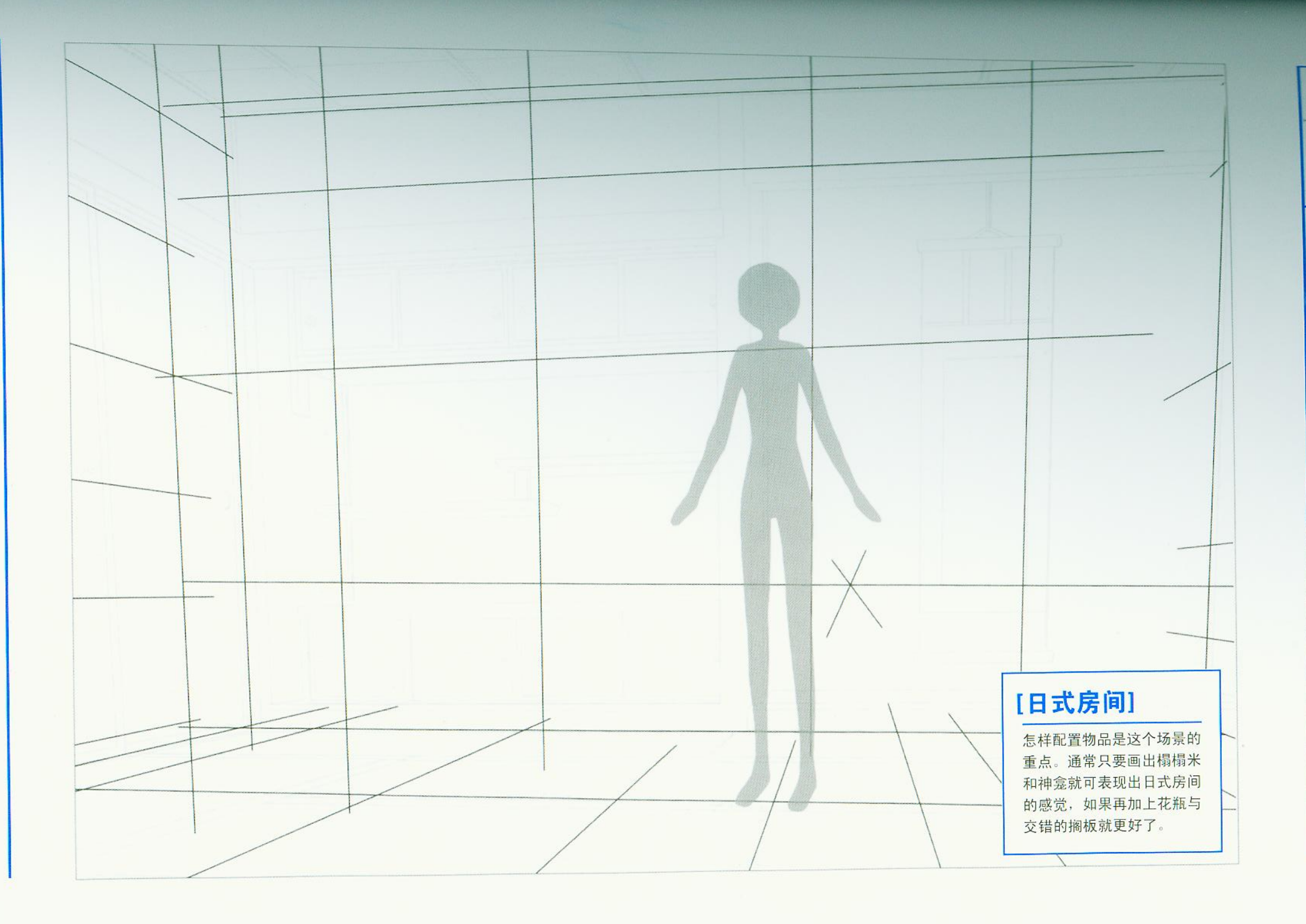


[沙滩]

可为分海洋一侧的风景与陆地一侧的风景，两者的气氛有着较大的差异。这幅线稿描绘的是南国的沙滩，在远处长有巨大的椰子树。



chapter_03


[日式房间]
怎样配置物品是这个场景的重点。通常只要画出榻榻米和神龛就可表现出日式房间的感觉，如果再加上花瓶与交错的搁板就更好了。





[普通房间]

如果是私人的房间，可根据人物的性格与生活习惯来挑选装饰品。顺便说一点，这幅图的透视角度与P65的日式房间是相同的。

Chapter_04

自然物的绘画方法

就像篇头专访中草薙的须江信人老师所说的那样，想要画出逼真的自然物，对于许多画手来说都是一个巨大的难题。接下来，我们就将由请著名的插画家——りりんら，来对树、花、水、山等在插画中经常会出现的自然物的绘画重点做一些简要的说明。希望大家能以此为参考，绘制出更多种类的自然物体。例作虽然为黑白图像，但其中的绝大部分要点，在彩色插画中也可适用。

りりんら的制作环境
OS:Windows XP/CPU:Athlon 62 X2 Dual Core Processor 4800+
内存：3.5GB/使用软件：Painter10/数位板：Intuos4

树的画法

不光只是树枝与叶子，增加上对于芽、果实、地面的落叶与花瓣等细节的描写，也会在很大程度上改变整体的印象。在描绘所有自然物时都有一个共通的要点，那就是要表现出它们的不规则感。





细节描绘

相对于远处的树木，为近处的树木进行更加细致的描绘，可以更好地表现出远近感。这一棵大树位于画面中的最近处，因此树叶要一片一片的画出来，树杆的表面也要刻画出凹凸感。另外，在绘制含有人物的风景画时，一定要以人物为中心对周围物体的密度进行合理分配，这样可以避免人物与背景发生剥离。



阴影的描绘

根据“空气远近法”（详细介绍请参照P89）的原则，远处树木的形状与色彩都要相对模糊一些。因此远景中树木叶片的形状都是通过色彩的浓淡来描写，树杆部分也非常地简洁。

于芽、果实、地面
也会在很大程度上
自然物时都有一个
们的不规则感。







樱

花朵与阴影均为柔软蓬松的团状的感觉。在描绘花与枝杆时，采用“前方的花、枝杆、后面的花”3层重叠的方式，可表现出更好的立体感。



松

树杆的表面凹凸不平、枝杆粗细不规则并且蜿蜒起伏是其最大特征。在描绘枝杆的形状时，要着重体现出一种“优雅”的感觉。



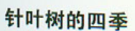






阔叶树的四季

根据品种的不同会略有差异，不过大多数阔叶树的外观四季变化都非常明显。不光是叶片的数量，颜色与深浅等也会发生改变。



针叶树的四季

与阔叶树相比，针叶树的四季变化小了许多。如果是彩色作品的话，还是通过色彩的微妙变化来表现吧。顺便提一下，要表现树木（不仅限与针叶树）在下雪时的情景，只需在枝叶凸出的部分添加上一些积雪就可以了。





花的画法

在描绘花朵时，最为重要的就是根据植物的种类，准确抓住花瓣与叶片的形状。最好是通过观察实物或照片来寻找它们的特征。清馨的百合，华丽的玫瑰……在对外形准确描绘的同时，呈现出不同花朵所特有的气氛，也是要点之一。





百合

喇叭状的花朵是其最大特征，在绘画时比较容易抓住形状。注意茎部的弯曲等。



绣球花

先确定一个包子状的轮廓后，再对花瓣进行细致的描绘。最适合表现梅雨时节的花朵。



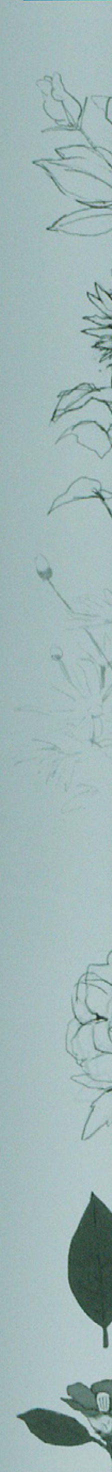
鸭跖草

花朵呈鲜艳的蓝色，花瓣很薄，给人一种非常飘渺的感觉。花的附着方式，雄蕊与雌蕊的形状都非常有特点。



白车轴草

花瓣的数量非常多，在绘画时要重点从花瓣的形状与排列方式上入手。



是根据植物的种
。最好是通过观
。清馨的百合，
绘的同时，呈现
要点之一。





描绘。最适

曲草

数量非常
绘画时要
花瓣的形
列方式上

玫瑰

由许多花瓣重叠围绕而成，这种结构也被称之为“重瓣”。

向日葵

不光是花的形状，茎与花叶间的连接方式也是重点。请多从侧面与背面等不同的角度进行观察。

雏菊

外形非常普通，要抓住形状应当不难。属于菊科，花瓣比一般的菊花略长一些。

牡丹

由轻盈的花瓣重叠而成，既艳丽又优雅。在绘画时要注重表现出花朵的光泽感。

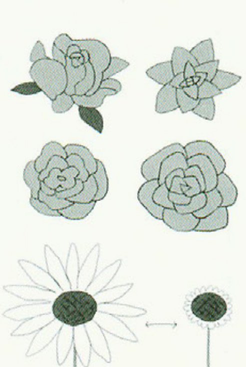
山茶花

花朵与叶片整体都要表现出艳丽的感觉。在冬季开放，可与雪景搭配。



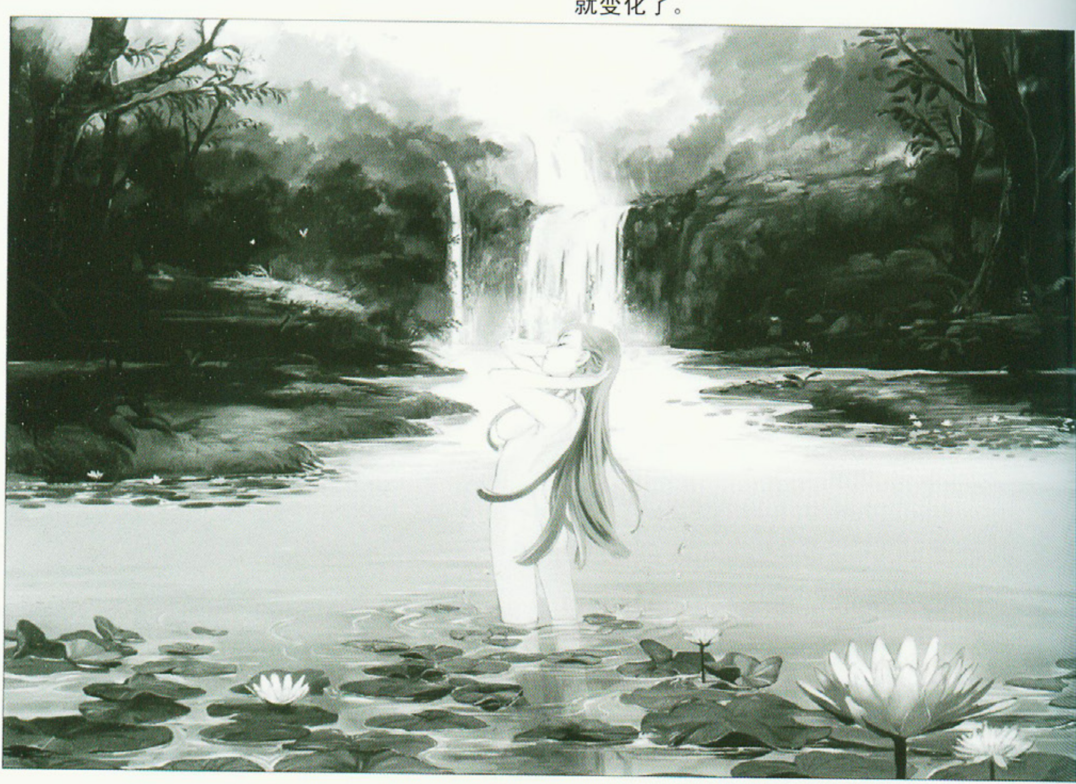
常见错误

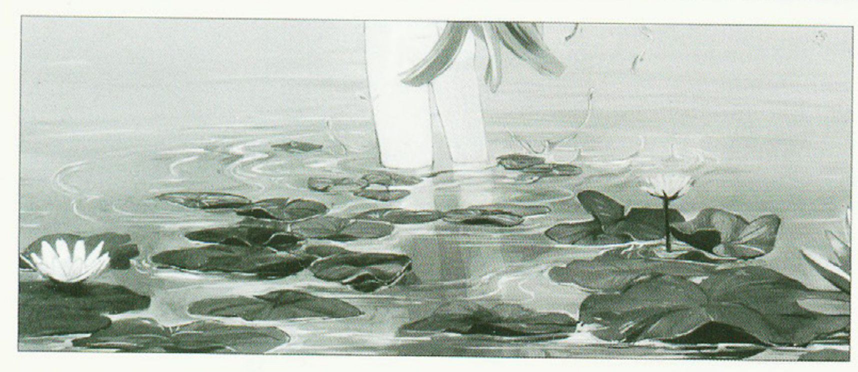
在绘制玫瑰这类花瓣重叠的花朵时，如果过于在意每片花瓣的形状，会造成视点的混乱，使花瓣排列的形状变得很奇怪。另外，在绘制向日葵这类外形较简单的花时，一定要掌握好花瓣的长度，否则就变为其它品种的花朵了……



水的画法

水有透明与反光的特性，有时可以透过水面清晰看到水里的物体，有时也会在水面呈现出景物的倒影。另外，水也存在雪与冰等不同的形态，当它的形态发生改变后，在表现时应抓住的重点也就变化了。





平静的水面

在绘画时，要始终保持着一种“水的形状非常容易发生变化”的意识。由于这里的水面流动很小，因此映出了少女的倒影。但即便只是细微的动作，也会产生一些波纹。

瀑布的描绘

流水撞击在岩石与水面上，溅起了不小的水花，飘浮的水气使周围变得有些朦胧。在瀑布之中夹杂上一些凸出的岩石等，可以更好地表现出水流的动态效果。



不同状态下的水

雪

如果只是一片白色的话，看起来就像是什么都没有一样。可通过浅浅的影子来表现出积雪的地面。如果是彩色作品，阴影的部分多使用蓝色系的颜色。

冰柱

只要始终带着“水往低处流”的思想，应该就没有太大的问题。另外，冰柱的长度与表面都会呈现出不规则的形状。

海

可通过色彩的浓淡变化来表现出大海的纵深与广阔。强调水面上的光线反射，或是画出积雨云，可营造出夏天的感觉。

河

由于水在不停流动，因此光线的反射会十分凌乱。水较浅的地方可清晰的看见河底。若在河边添加上一些植物效果更佳。

时可以透过水面清晰
在水面呈现出景物的
水等不同的形态，当
现时应抓住的重点也



的水面

面时，要始终保持着
“水的形状非常容易
变化”的意识。由于
的水面流动很小，因
出了少女的倒影。但
是细微的动作，也
一些波纹。

不同状态下的水

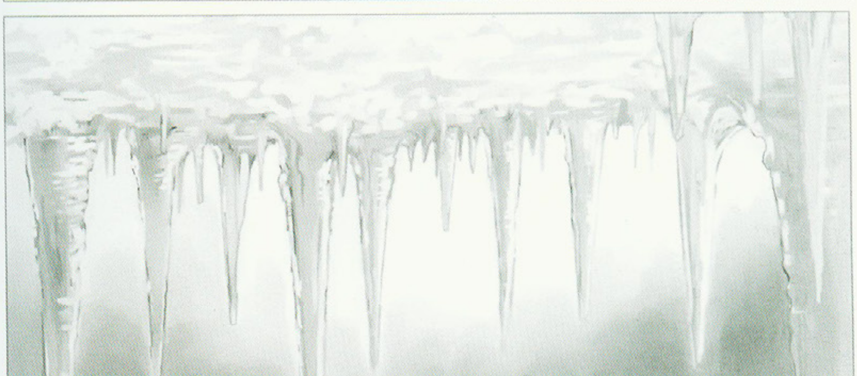
雪

如果只是一片白色的话，看起来就像是什么都没有一样。可通过浅浅的影子来表现出积雪的地面。如果是彩色作品，阴影的部分多使用蓝色系的颜色。



冰柱

只要始终带着“水往低处流”的思想，应该就没有太大的问题。另外，冰柱的长度与表面都会呈现出不规则的形状。



海

可通过色彩的浓淡变化来表现出大海的纵深与广阔。强调水面上的光线反射，或是画出积雨云，可营造出夏天的感觉。



河

由于水在不停流动，因此光线的反射会十分凌乱。水较浅的地方可清晰的看见河底。若在河边添加上一些植物效果更佳。



雨的画法

除去太阳雨等特殊情况，下雨时通常都会有厚厚的云层，天空非常阴暗。在描绘雨中的场景时，不要光画出雨滴，多联想雨中的情形可制作出更自然的画面。





雨中朦胧的街道

雨滴在地面与建筑上会溅起水花，从而形成水气，产生雾状的效果。再添加上一些街灯或窗户的光亮，可以进一步强调雨中朦胧的气氛。



雨水浸湿的道路

雨滴碰撞到地面之后，会在地表附近形成一层雾气。同时，在地面还会出现积水的光线反射。水较浅的地方，可透过水洼清楚地看到水底。

雨的各种表现方



雨（强）

暴雨的雨滴是用线条来表现
的，是由于风的影响，这也



雨水浸湿

浸湿的地
现，同时
反射。这
润的样子，
面凹凸不平



水洼

由于水面已经平静了下来
的倒影。可通过透明感的

都会有厚厚
的场景时，
可制作出更



的街道
与建筑上会溅
而形成水气，
效果。再添加
或窗户的光
一步强调雨中

的道路
地面之后，会
在形成一层雾
在地面还会出
线反射。水较
可透过水洼清
底。

雨的各种表现方法



雨（强）

暴雨的雨滴是用线条来表现的。雨的轨迹之所以是倾斜的，是由于风的影响，这也恶劣天气的表现。



雨（弱）

由于是淅淅沥沥的小雨，所以雨滴的数量明显少了很多，雾气也比暴雨时淡了许多。



雨水浸湿的地面

浸湿的地面要用深色表现，同时加入一些光线的反射。这样即可表现出湿润的样子，也可表现出地面凹凸不平的感觉。



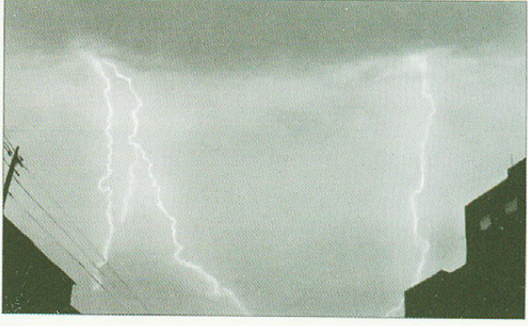
雨水浸湿的植物

如果在画面近处有植物的特写，要在花叶上清晰地画出水滴。在水滴接地的一面，会留有淡淡的阴影。



水洼

由于水面已经平静了下来，因此会清晰的呈现出周围景物的倒影。可通过透明感的高低来表现水的深浅。

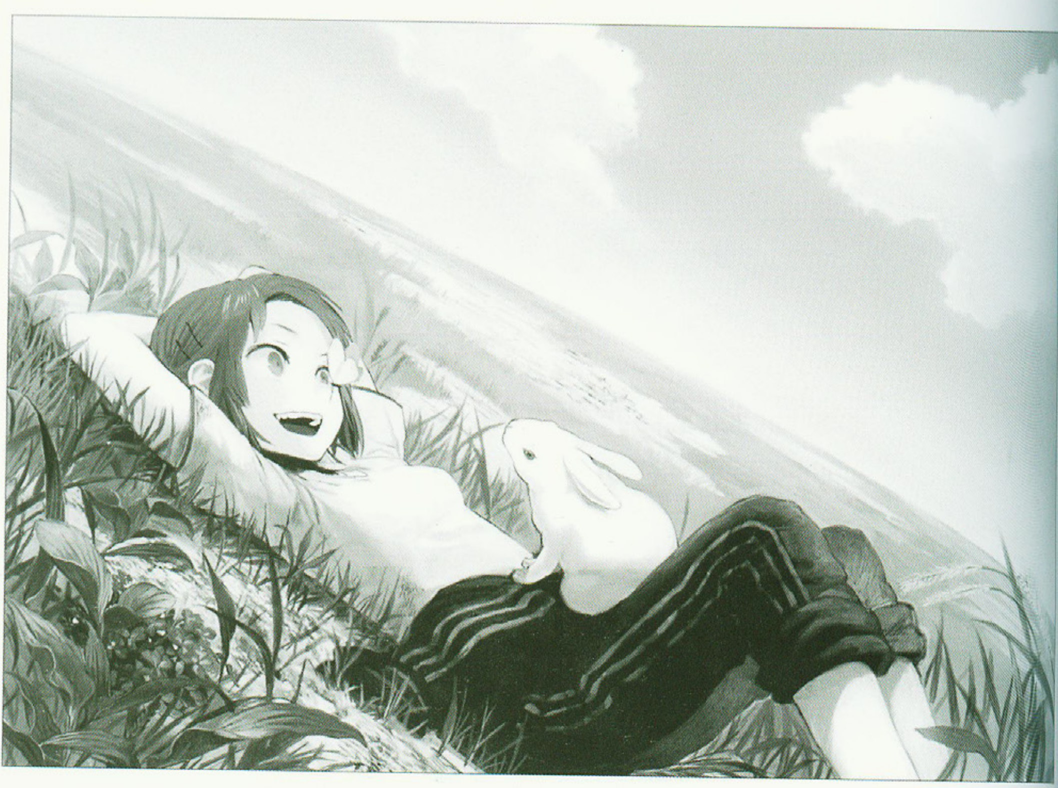


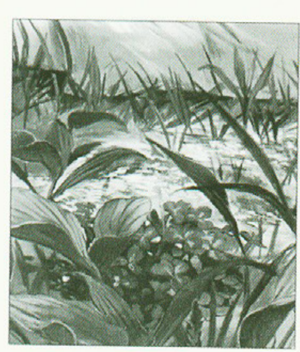
雷

虽然基本上没有雨，但同样是恶劣天气的表现。为雷的周围与根部的云添加上一些模糊效果，即可表现出发光的感觉。

草、沙、岩、石的画法

草、岩、石等物体虽然普通，但是种类却非常繁多，如果能准确抓住它们各自的外形与特点，那么定可以使画面的表现更加丰富。就连最为普通的沙子，在不同的状态下有拥有多种表现方法。







草的表现

近处的草与远处的草

近处的草要将每一片叶子都细致的描绘了出来，而较远的地方只需画出大致的轮廓即可。杂草也分为许多种，在绘制前最好能参阅相关资料。注意在外形的表现上切记不可过于单调。



草原

由于是黑白作品，所以草原的绿色是以灰色来代替的。较近的地方是以纵向的笔迹来表现出草丛走向的。



沙的表现



沙漠

由于太阳的光线非常强烈
面，可在沙丘表面画上一

岩、石的表现



岩

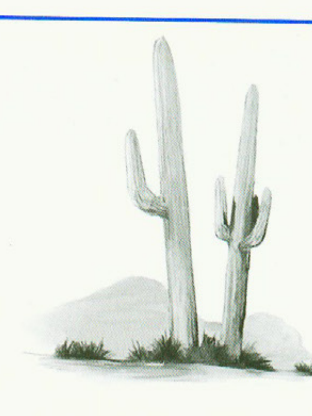
在描绘的岩块时，
这一角度去考虑





枯萎的草

由于缺乏水份，叶与茎的饱满度大大下降，从而形成干枯。在绘画时，表面要表现的粗涩且没有光泽。



仙人掌

外形非常有特色的一种植物，绘画时应当不难。在表现上若想更进一步的话，可在表面的条纹与刺上面多下点工夫。

沙的表现



沙漠

由于太阳的光线非常强烈，因此阴影也格外分明。在细节方面，可在沙丘表面画上一些大风所留下的痕迹。



沙地

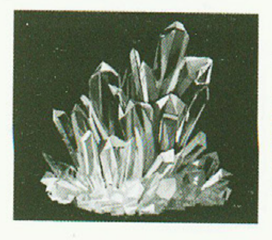
近处与远处的沙粒大小要带有区别，这样才能强调远近感。如果没有变化的话，会给人一种从正上方垂直向下观看的感觉。

岩、石的表现



岩

在描绘的岩块时，多从“岩石是由岩层破碎与断裂形成的”这一角度去考虑问题，可更好地抓住整体的形状。



水晶

为了表现透明感，这里采用了黑色背景。越往尖端的部分越透明，相反越接近根部不透明度也就越高。

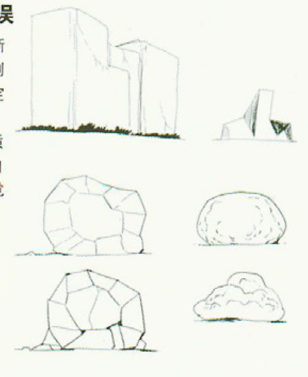


石

河流等地方的石头，由于水流的长期冲刷，多为无棱角的球形。

岩石的常见错误

自然界中的岩石断面是非常不规则的，在绘画时一定要意识到这一点。另外，表面的质感与阴影如果不自然，也会让人感觉非常不真实。



山的画法

通过“空气远近法”，可以使连绵山峰之间的距离感清晰地呈现在观众的眼前。另外，像下图中一样在近景中再加上树木与花草，也能够使画面的远近感更加分明。





近景山峰的描绘

近处的山峰无论是色彩还是轮廓都要清晰一些。在阴影的变化上也要比远景部分更加强烈。

远景山峰的描绘

最远处的山峰只需画出轮廓即可。在日本，山的形状大都比较舒缓，如果画上一座尖状山峰的话，会让人感觉是幻想世界。



通过透视网格来描绘自然物

这里，我们利用由制作的透视网格（照），并配置以各物，实际创作了一幅



03 顶部叶片的描绘

参照着透视网格，部的叶片。



06 将各部分融合

对贴入的图像细与周围的景物保持

可以使连绵山峰之间的距
的眼前。另外，像下图中
木与花草，也能够使画面

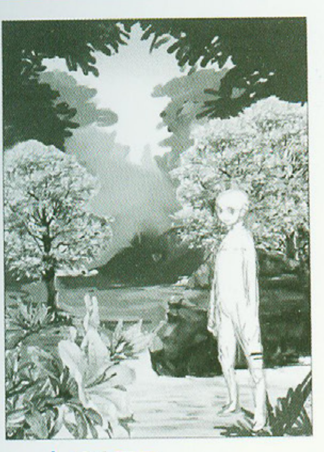


远景山峰的描绘
远处的山峰只需画出
廓即可。在日本，山
形状大都比较舒缓，
果画上一座尖状山峰
话，会让人感觉是幻
世界。



通过透视网格来描绘自然物

这里，我们利用由六七质制作的透视网格（P23~参照），并配置以各种自然物，实际创作了一幅作品。



01 **确定配置**
确定花、木以及人物等各部分的位置。



02 **背景底色的制作**
为背景涂上底色后，结合整体气氛设计出人物的服饰。



03 **顶部叶片的描绘**
参照着透视网格，绘制出画面顶部的叶片。



04 **表现近景植物的繁茂**
同时，添加上光的描写，并对人物进行细致描绘。



05 **对花朵的特写**
将在P71中的玫瑰与雏菊配置在画面中，然后对尺寸进行适当调整。



06 **将各部分融合在一起**
对贴入的图像细致加工，使之能与周围的景物保持平衡。



07 **细节部分的追加**
为人物的脚下添加上草丛等，并为玫瑰等追加上了水珠。



08 **最终确认透视效果**
结合网格添加上阴影，并进一步对细部进行刻画后，完成。



完成



Chapter_05

临摹照片绘制背景插画

在本章之中，将由以擅长表现画面细腻度与真实感而著称的人气插画师——ふぉ～ど来为大家亲自演示与解说，如何参考照片来制作背景插画作品。本次的两幅例作都是在我们日常生活中最常见的场景，但越是平常的风景，对于细节的真实度要求也就越高。想要追求逼真的效果，临摹照片是一个非常有效的方法。对于初学者来说，这也可以成为一种很好的练习。

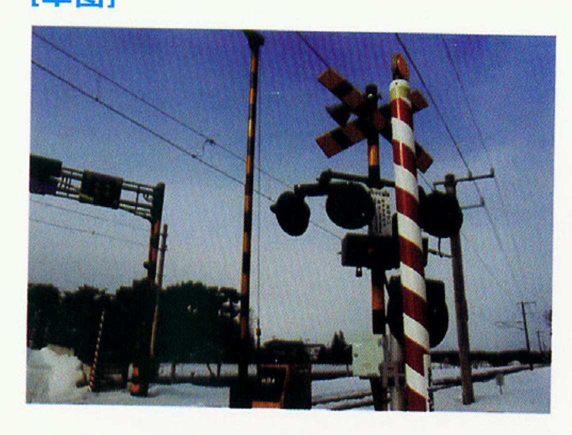
ふぉ～ど的制作环境
OS:Windows7/CPU:Athlon64 X2 5600+/内存：4GB/
软件:Illust Studio 1.2.1/Photoshop CS5/数位板：Intuos4 Large

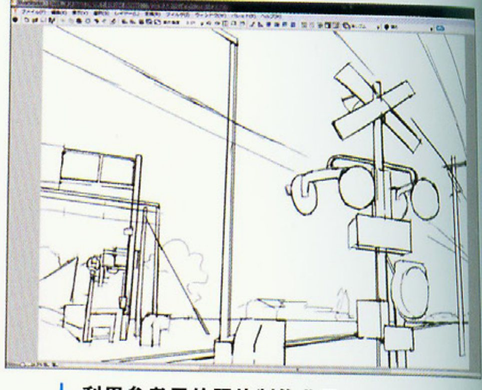
黄昏的铁路道口

这幅例作中所描绘的是铁路与道口的风景。参考用的照片是在冬季的白天拍摄的，地面有积雪，天空也非常清澈。不过在插画中地面并没有雪，而且时间也变为了傍晚。

●用“IllustStudio”制作

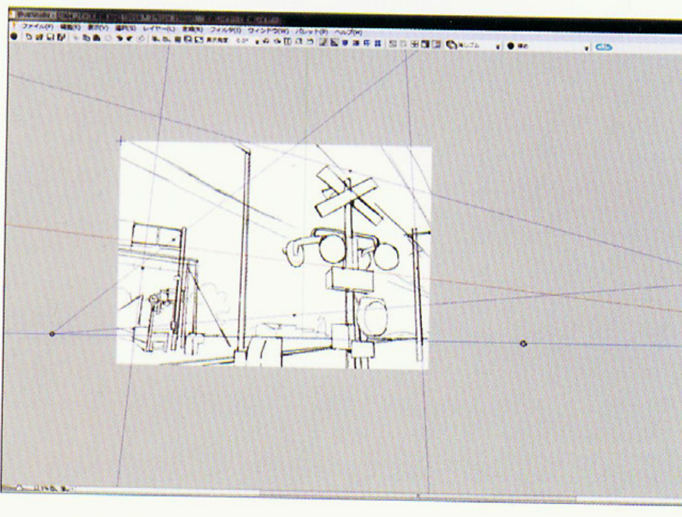
[草图]

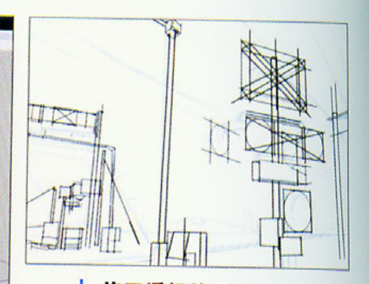




01 **利用参考用的照片制作草图**

用铅笔工具画出草图。近处的红白色柱子在画面中显得不太美观，于是进行了删除，另对电线与铁道的角度也做了些调整。





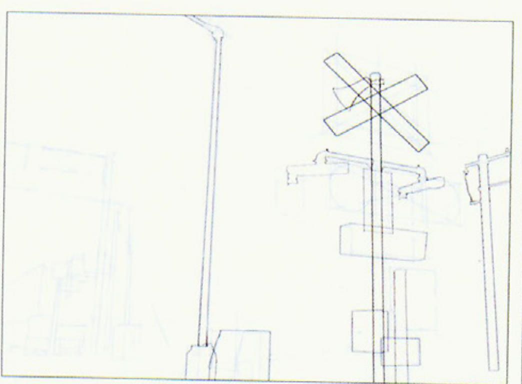
02 **修正透视的平衡**

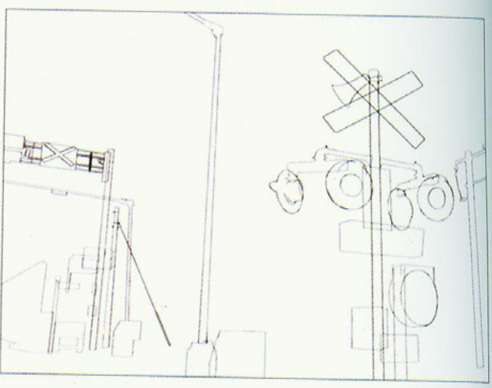
利用Illust Studio中的透视尺（3点透视）来确定透视平衡是否崩溃。若有问题便加以修正。

[线稿的制作]

03 **画出轮廓**

新建线稿图层画出轮廓线条。将不同部分画在不同图层上，可便于修正与变更。



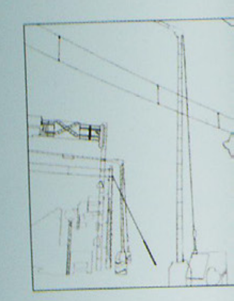


04 **画出道口的那种黄黑色条纹**

由于长短均等，所以要先制作一个等间隔线的图案，然后通过自由变换将它贴入画面中，作为标尺辅助画出条纹。

05 **电线的绘制**

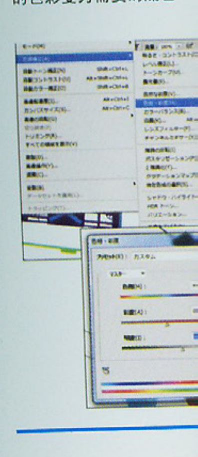
电线是用曲线工具绘制的。为了表现出空间的开阔，我将电线的端点（消失点）移到了画面之外。



●用“Photoshop”

07 **通过色相/饱和度对色彩进行调整**

接下来的制作将在Photos…利用“色相/饱和度”功…的色彩变为需要的底色。



的风景。参考
地面有积雪，
面并没有雪，



面中显得不太美
也做了些调整。



见尺（3点
崩溃。若

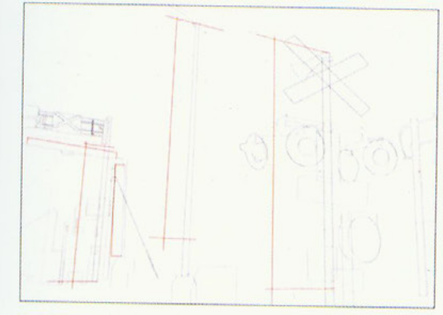
线条。将不同
可便于修正与

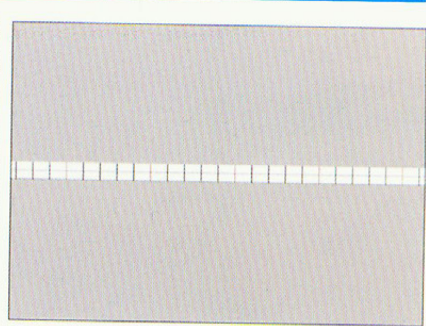


04

画出道口的那种黄黑色条纹

由于长短均等，所以要先制作一个等间隔线的图案，然后通过自由变换将它贴入画面中，作为标尺辅助画出条纹。

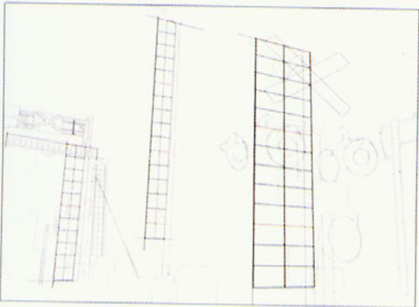


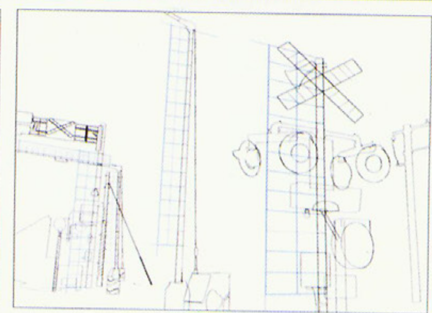


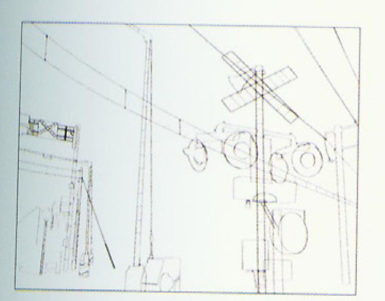
05

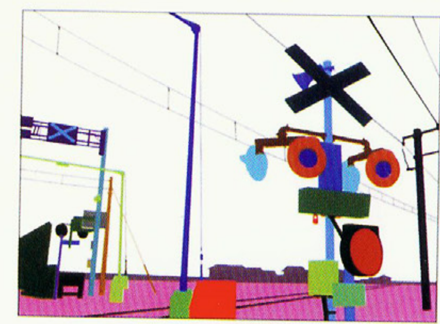
电线的绘制

电线是用曲线工具绘制的。为了表现出空间的开阔，我将电线的端点（消失点）移到了画面之外。









[划分图层]

06

为线稿图层填充色彩

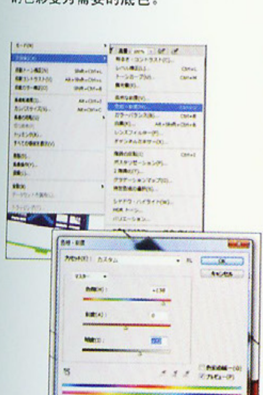
用油漆桶工具为各个线稿图层填充上色彩。为了便于观察，可尽量使用鲜艳的颜色。

●用“Photoshop”制作

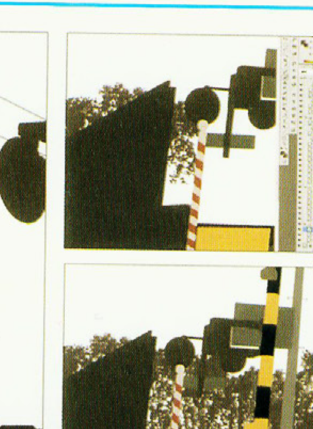
07

通过色相/饱和度对色彩进行调整

接下来的制作将在Photoshop中进行。利用“色相/饱和度”功能将之前填充的色彩变为需要的底色。







08

确定植物的范围

创建一个植物用的图层，为植物所在范围涂上颜色。

●ふぉ～ど自定义画笔的设定介绍

植物（不透明）

用CS5中的默认画笔工具追加上“散布”功能后制成。我在绘制树叶等细小且不规则的图案时，通常都会利用该功能。



“画笔笔尖形状”选项
形状：平点
硬毛刷：9%　　硬度：100%
长度：110%　　角度：－32°
粗细：200%　　间距：3%

“形状动态”选项
角度抖动：26%
角度控制：关
“散布”选项
散布：237%
两轴：开
散布控制：关

植物（半透明）

设定基本上与上面的画笔相同，只是可由笔压来控制不透明度。虽在例作中并未使用，但在为叶片上色时非常便利。

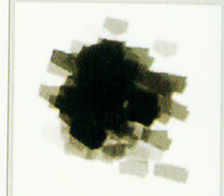




“画笔笔尖形状”选项
与“植物（不透明）”相同
“形状动态”选项
与“植物（不透明）”相同
“散布”选项与
与“植物（不透明）”相同

“传递”选项
不透明度抖动：28%
不透明度控制：钢笔笔压
流量抖动：20%
流量控制：钢笔压力
“湿边”选项
激活





草图案

将自己绘制的草丛图像定义为画笔图案所制成画笔。由于间距很大，所以整体形状不会被破坏，能轻松地画出草地。



“画笔笔尖形状”选项
间距：147%
“形状动态”选项
大小抖动：11%
大小控制：关
翻转×抖动：开





云的涂抹工具

将柔软的形状运用到涂抹工具中所制成的画笔。在对云的基本形状进行加工，制造出云层特有的不均匀感时相当有用。

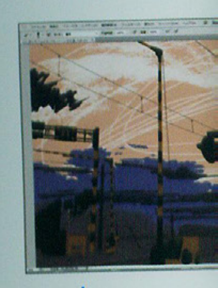


“形状动态”选项
间距：5%
“传递”选项
强度控制：钢笔笔压





天空的描绘



09 将4种类型的

将高空的云、低空的云、
时用线表示）分为不同的

11 模糊雾状的



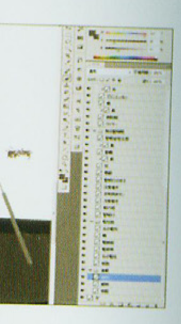
利用“高斯模糊”功能，对以线条表示的雾状云层进行模糊。

这只是一
太阳位置
整个都会
之下，而
云层，底
阴影。

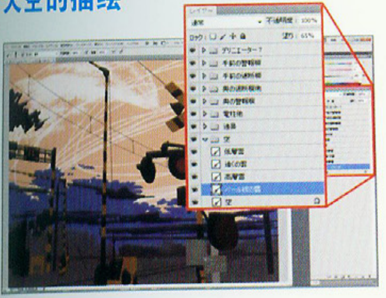
08

确定植物的范围

创建一个植物用的图层，为植物所在范围涂上颜色。



天空的描绘



09 **将4种类型的云分为不同图层**

将高空的云、低空的云、远处的云、雾状的薄云（这里暂时用线表示）分为不同的图层分别描绘。

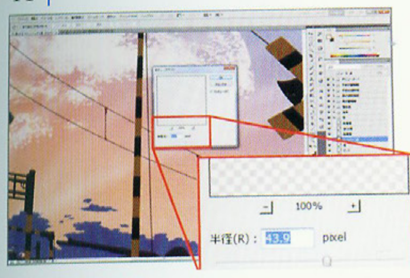


10

涂出天空的色彩 修整云的形状

为天空加上粉红与紫蓝色的渐变。由于后期还会进行个别的调整，所以这里使用了单独的图层。使用涂抹与橡皮擦工具，对云的边缘进行柔化。

11 **模糊雾状的云层**



利用"高斯模糊"功能，对以线条表示的雾状云层进行模糊。

12

加入光的色彩 最终确定云的形状

为各云层的图层都创建新图层，并设定为剪贴蒙版，随后为云层加入光的色彩，并且对形状进行更细致的修整。

●不同种类云的基本外观介绍

不同距离的云



上半部分为松软的膨起状，底部则比较平坦。

高空的云



与积云搭配绘制的话，可使天空的表情更加丰富。

低空的云



最常见的一种形状。可通过不同大小与形状的组合来增加变化。



与远处的云不同，这个角度下所看到的云基本没有直线部分。

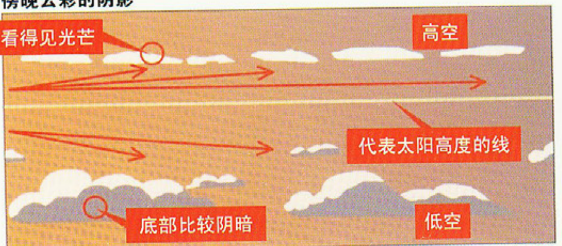


由于体积小密度高，所以画起来很困难。当然也非常有迫力。



非常密集的云。对云层间缝隙的刻画是其制作时的要点。

傍晚云彩的阴影



这只是一张例图。比太阳位置高的云层，整个都会沐浴在阳光之下，而位于低空的云层，底部则会出现阴影。



失败例

不同高度的云都为同一形状，所以看起来就像是平面一样。

[人工物体的描绘]



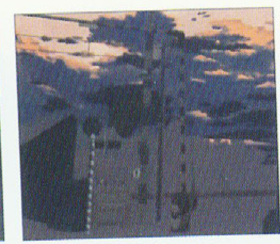


13

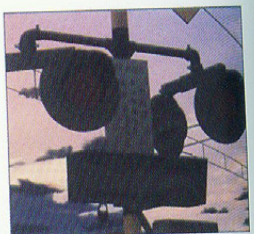
阴影的制作

在各图层的上方新建图层，并设定为剪贴蒙版，然后用硬度较低的画笔涂上阴影。阴影可赋予人工物强弱变化。此次只使用了2种阴影色。







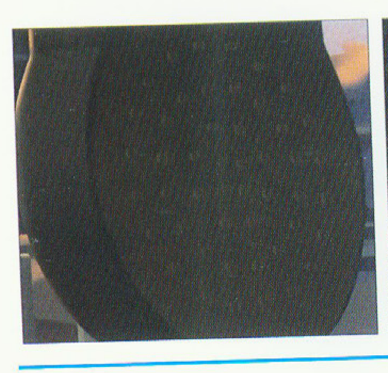


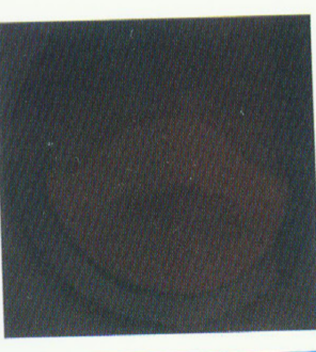


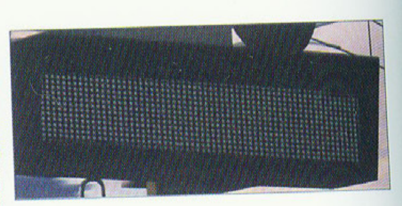
14

物品的细节刻画

新建一个图层，画上螺丝等细小的物品。为了使警示牌与画面的感觉协调，上面的文字也是临摹着照片手工绘制的。







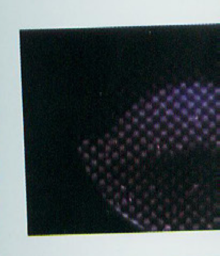
15 纹理的重叠

为红色的警报灯、电子显示器，还有近处的橙色反光体（视线诱导装置）都重叠上纹理。

●例作中使用的

视线诱导装置

先用画笔工具制作好点，
份，再稍微错开一些重叠排
表现出透明感了。





16 利用“减淡”

创建一个混合模式为“线性
光。由于色调比较鲜艳，所



人工物体的描绘]

13

阴影的制作

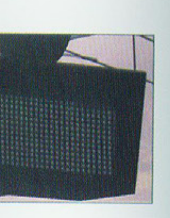
在各图层的上方新建图层，并设定为剪贴蒙版，然后用硬度较低的画笔涂上阴影。阴影可赋予人工物体强弱变化。此次只使用了2种阴影色。



14

物品的细节刻画

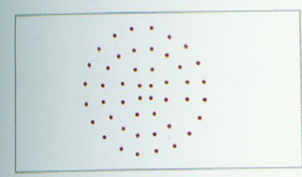
新建一个图层，画上螺丝等细小的物品。为了使告示牌与画面的感觉协调，上面的文字也是临摹照片手工绘制的。



还有

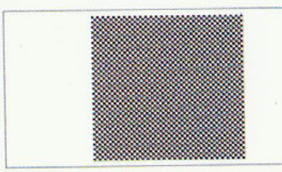
置）

●例作中使用的纹理，以及使用纹理时的一些常见错误



视线诱导装置

先用画笔工具制作好点，然后将它复制成3份，再稍微错开一些重叠排列，这样就可以表现出透明感了。



警报灯

是利用滤镜中的“半调图案”功能制作的。混合模式与“柔光”，“填充”的数值设定为25%。



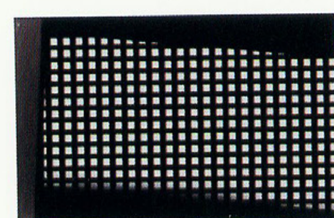
电子显示器

新定义一个正方形的图案，然后在普通的图层上用油漆桶铺出该图案。之后会将它重叠在文字的上方。



失败例1

纹理的色彩过浓，导致外观过于显眼，如此一来阴影与反射光的印象会变弱，从而破坏了物体的立体感。适当下调一些不透明度吧。



失败例2

纹理在帖入画面时，要利用自由变换功能将其变更为适当大小与角度。纹理若不遵循透视法则，同样会破坏物体的立体感。



16 利用“减淡”功能为晚霞加入色彩

创建一个混合模式为“线性减淡（添加）”的图层，然后加入橙色的高光。由于色调比较鲜艳，所以要点掉图层样式中“透明形状图层”一项。

17 反射光等的描绘

在一个新的图层上对夕阳的映照与反射光进行描绘，以此来强调立体感。



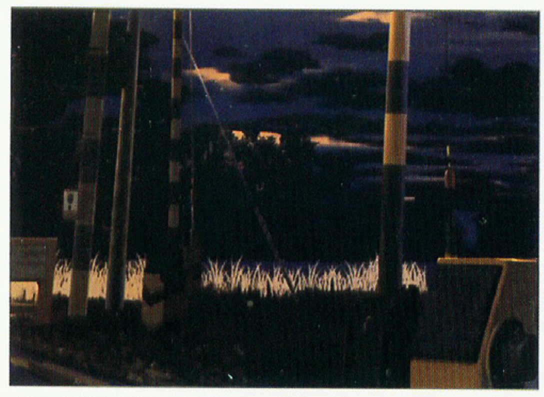
[地面的描绘]



18 石子与草丝的描绘

对铁道旁铺设的石子与铁道对面生长的杂草进行细致的描绘。









19 为草丛制作出层次感

通过明亮部分与阴暗部分的穿插，表现出了草丛的纵深感。

[后期]

20 利用调整图层调节色调

通过“曲线”、“亮度/对比度”等调整图层，对色调进行调整。除主要的天空与云彩部分外，电杆的根部也要稍微弄暗些，以保证能与地面更好地融合。





21 光线的刻画1

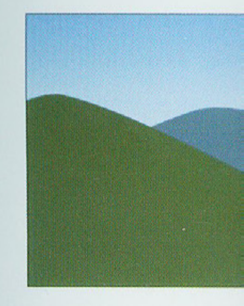
利用混合模式为“线性减淡（添加）”或“滤色”的图层添加上光线。从云层中透过的放射状光线，是先在“线性减淡（添加）”图层中画上斑点，再利用“滤镜”中的“径向模糊”功能制作而成的。







●远近法之一的





出层次感

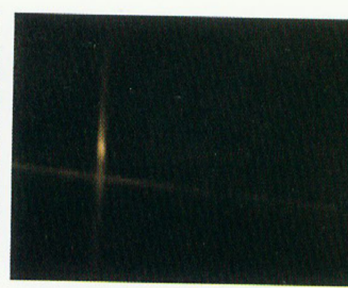
穿插，表现出



淡（添加）”或“滤
从云层中透过的放射
淡（添加）”图层中
”中的“径向模糊”







22

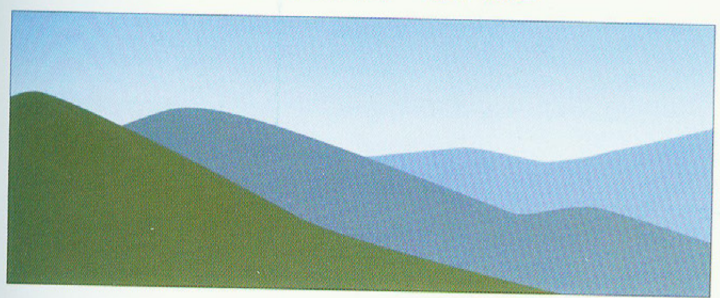
光线的刻画2

十字形的光芒是用3种图像重叠表现的。最左侧那张的混合模式为“滤色”，其它两张为“线性减淡（添加）”。



完成

●远近法之一的“空气远近法”基本概述



越远的景物越偏向于蓝色，细节的部分也越粗糙。比如在左图中，只要使越后方的物体越接近蓝色，那么即便是三者的细致程度都相当，还是可以清楚表现出远近感。

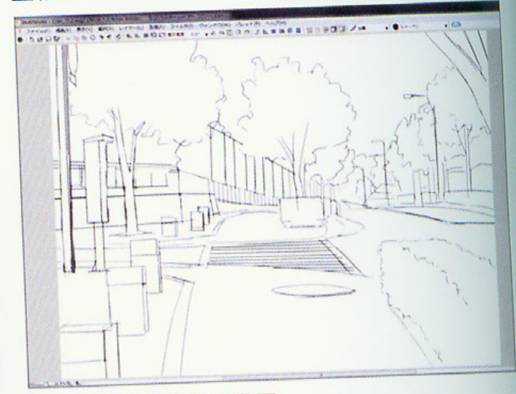
白天的上学路

接下来所要制作的，就是在学园类等作品中经常会出现的上学路上的风景。在实际的照片中，人行横道基本上是被拦车用的石柱挡住的，而在插画中我把它移至了画面的中央，将人行道作为了整幅作品的中心。

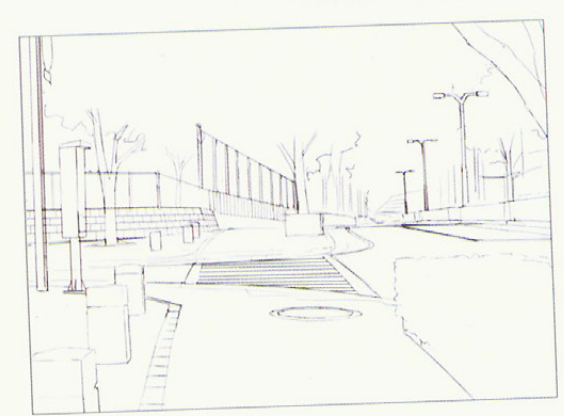
●用“Illust Studio”制作

[草图]



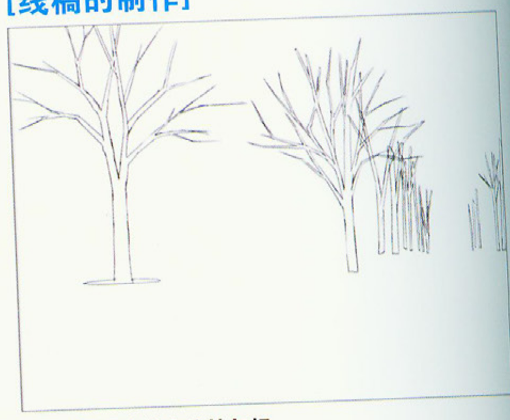


01 **参考照片制作草图**
用铅笔工具画出草图。为了体现出画面的统一感，对人行横道前方与后方的栏车石墩进行了统一的设计。

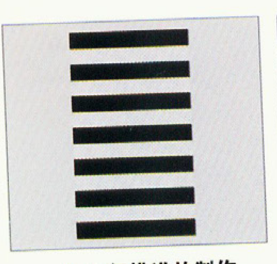


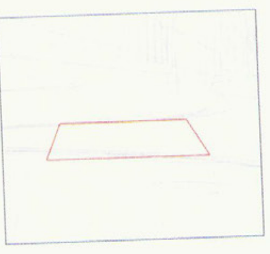
02 **草图加工**
为了使勾线更加便利，还要对草图再进行一次描线。植物的叶片部分会在着色时用Photoshop来制作。

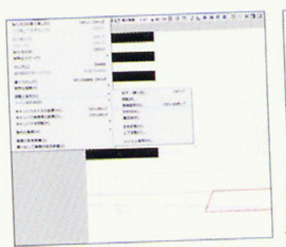
[线稿的制作]

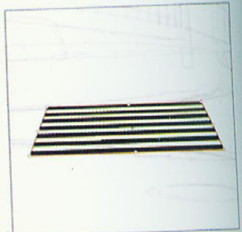


03 **画出树木的枝与杆**
参照着照片对树木进行绘制。这里同样没有画出叶片，只绘制出了树木的枝与杆。









04 **人行横道的制作**
人行横道的制作其实不难，只要将事先做好的条纹状图案通过自由变换贴在画面中就可以了。冒出的部分用橡皮擦去即可。

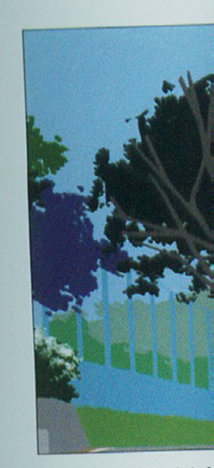


05 **线稿完成**
这是线稿完成后的
划分为不同图层。

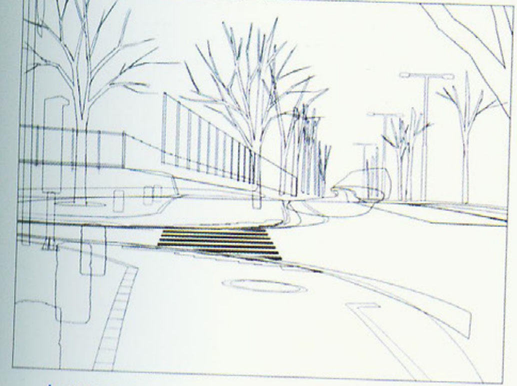
●用“Photoshop”

07

色彩的调整
利用“色相/饱和度”功能将之前填充的色彩调整为底色。



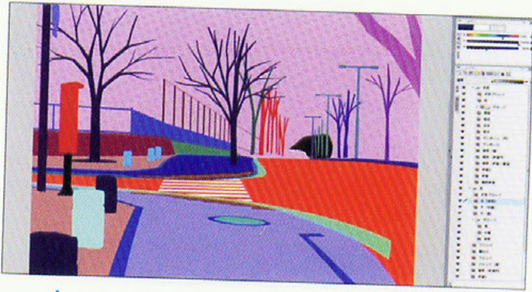
09 **行道树立**
近处的行道树
创建一个叶片
次感。



05 **线稿完成**

这是线稿完成后的状态。在这幅作品中同样也要将各部分细致划分为不同图层。

[图层划分]



06 **为线稿图层填充色彩**

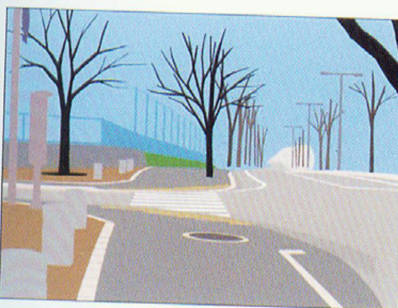
利用油漆桶工具为各线稿图层填充上不同色彩。与铁道口的那张相同，这里也使用了鲜艳的颜色。

●用"Photoshop"制作

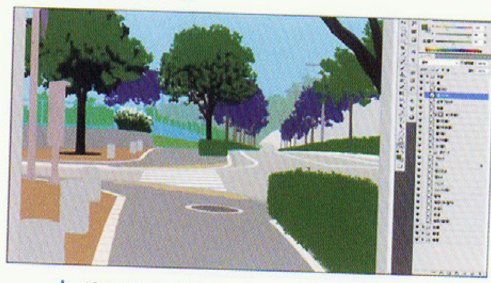
07

色彩的调整

利用"色相/饱和度"功能将之前填充的色彩调整为底色。



[植物的描绘]



08 **涂植物的大致轮廓**

新建树叶的图层，用植物画笔画出行道树的叶片部分与隔离绿化带的轮廓。右下的绿化带是用"平点"画笔（参照P92）仔细绘制而成的。

09 **行道树立体感的表现**

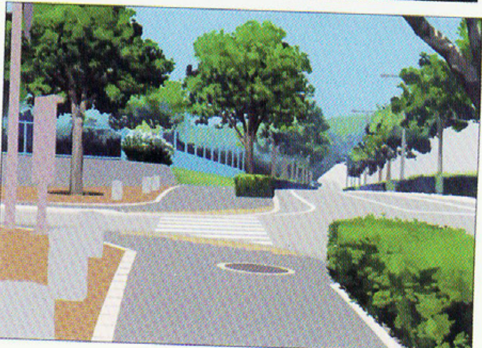
近处的行道树在枝杆图层的下方还再创建一个叶片图层，以此来强调出层次感。



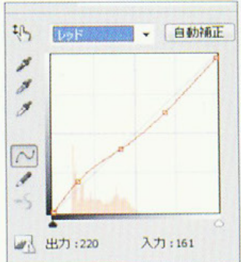
10

利用色彩进行明暗描写

通过在行道树与篱笆中添加明亮色与阴暗色来进行更加细致的描写。





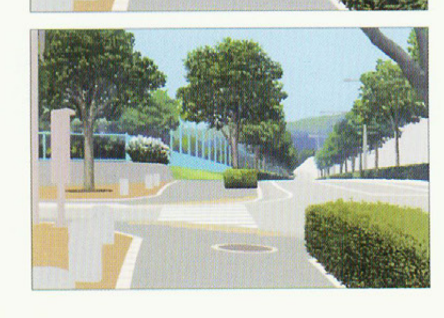




11

植物绿色的调整

绿色显得太过于鲜艳了，于是利用“曲线”功能对其略加调整。



12

笔致的调整

利用“平点”画笔对之前简单绘制的叶片进行修整。这是一项相当需要耐心的工作。



13

添加阳光射入的效果

在“09”中制作的底层叶片中加入一些条状的轨迹，用于表现射入的阳光。

●ふぉ～ど自定义画笔的设定介绍

磨沙画笔

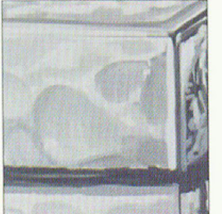
在绘制石头与树杆等自然物体时，正圆形的画笔显得过于平滑，于是便制作了这种笔迹有些粗糙的自定义画笔。



“画笔笔尖形状”选项
间距：5%

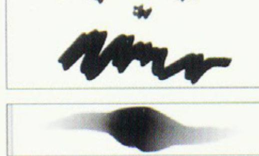
“传递”选项
不透明度控制：钢笔笔压
流量控制：钢笔压力





平点画笔

对默认的平点画笔加以调整制成。通过加大了笔压与倾斜度，使笔触带有较大的变化，在绘制植物叶片时非常便利。



“画笔笔尖形状”选项
形状：平点
硬毛刷：52%　硬度：45%
长度：62%　角度：－26°
粗细：200%　间距：2%

“传递”选项
流量控制：钢笔压力
不透明度控制：钢笔笔压



chapter





15 画出
先用普
擦工具

[人工物的

17

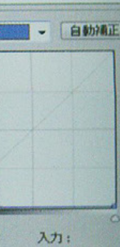
地砖与围墙的制作

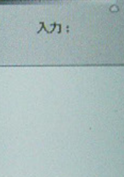
地砖是在贴入
（参照P95）后
自由变换功能
的。水泥围墙则
照着草图中的线
制的。



18 人行
使用
的，







3

加阳光射入
效果

09"中制作的底层
中加入一些条状的
，用于表现射入的
。

点画笔加以调整
加大了笔压与倾
触带有较大的变
植物叶片时非常



[天空的描绘]





14

添加渐变效果

先用深蓝色为天空部分填充上色彩，然后利用渐变工具制作出由深蓝至水蓝色的渐变效果。





15 **画出云的轮廓**
先用普通画笔画出云层的大致形状，再用涂抹与橡皮擦工具对其轮廓进行细致的修整。

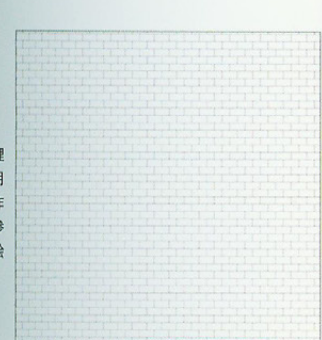
16 **为云层添加上阴影色**
在云的上方新建一个图层，在点击了"剪贴图层蒙版"选项后，为云的底部添加上阴影色。

[人工物的描绘]

17

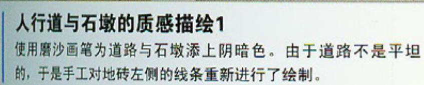
地砖与围墙的制作

地砖是在贴入纹理（参照P95）后利用自由变换功能制作的，水泥围墙则是参照着草图中的线条绘制的。



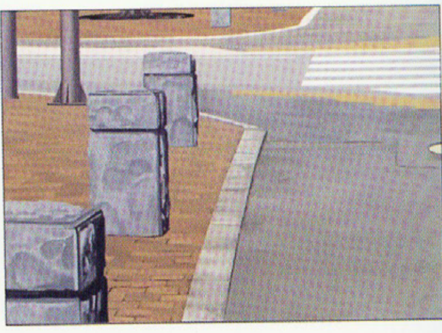






18 **人行道与石墩的质感描绘1**
使用磨沙画笔为道路与石墩添上阴暗色。由于道路不是平坦的，于是手工对地砖左侧的线条重新进行了绘制。

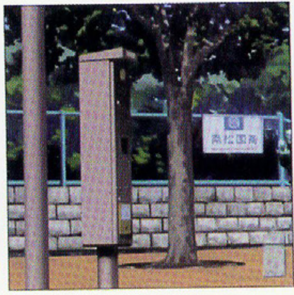


19

人行道与石墩的质感描绘2

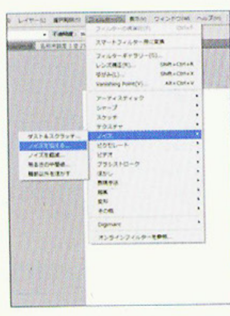
再使用磨沙画笔追加上一些污迹等痕迹。路上的裂纹是先用深色画出线条后，再对其周围进行修整加工制成的。


20

牌子等小物品的描绘

标识上的数字是先按正常方法制作好后，再结合透视角度用自由变换功能以倾斜角度贴入的。至于人行横道上的擦痕，为了便于之后修正，没有使用橡皮擦，而通过在图层蒙版涂上黑色来表现的。

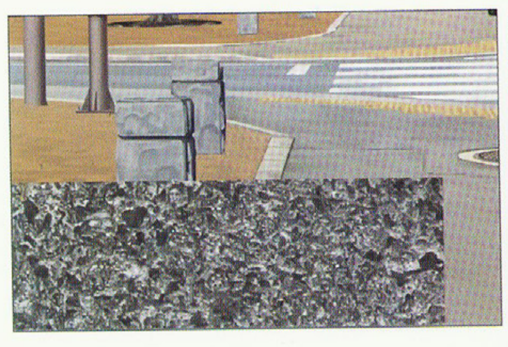
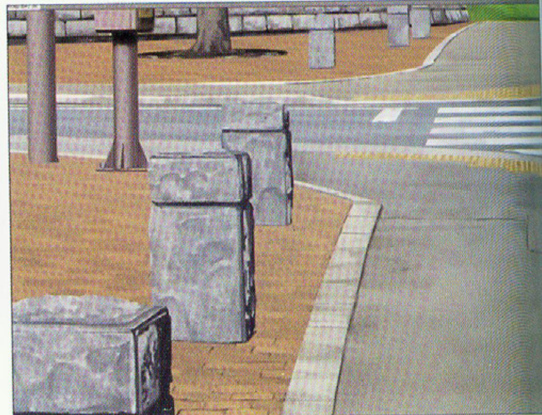




21

为人行道贴入纹理

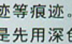
人行道的纹理（参照P95）是利用自由变换功能以梯形的方式贴入的，这样可以更好地表现出远近感。图层的混合模式为“柔光”，并将“填充”的数值下调至50%左右，以此来降低纹理的浓度。

22

为石墩贴入纹理

这里使用的是石墩的纹理（参照P95）。混合模式为“叠加”，“填充”为50%左右。



道与石墩
线描绘2
窘沙画笔追加上
迹等痕迹。路上
是先用深色画出
再对其周围进
加工制成的。

品的描绘
是先按正常方法
结合透视角度用
以倾斜角度贴入
黄道上的擦痕，
修正，没有使用
过在图层蒙版涂
。





23 **为金属围栏贴入纹理**
为手绘起来比较麻烦的金属围栏也贴入网状的纹理。网状图案是使用下框中的方法简单制成的。

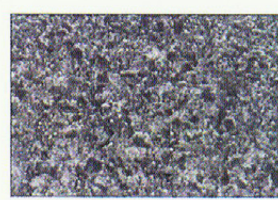


24 **画出树背后的住宅**
右侧远处的住宅由于受到树木的阻挡，在照片中基本上看不清轮廓，这里只要大致画出有房屋存在的感觉就可以了。

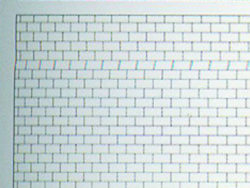
●作例中使用的纹理介绍



人行道
利用Photoshop中的“滤镜”→“杂色”→“添加杂色”功能制作的黑白杂点。在绘制凹凸感非常细密的物体时使用。



石墩
用像机拍摄混凝土表面制成的。拍摄时要选择较远的焦距，同时被摄影的面与相机镜头所处的面要保持在同一平面上。



地砖
利用Photoshop的“图案定义”功能创建图案后，用“油漆桶”填充而成。如事先将背景设为透明状，之后为线条变更色彩会很方便。



铁丝网
制作方法与地砖基本相同。真实的铁丝网形状会更加复杂一些，不过由于位置较远，所以稍微简单一些也没有关系。

[添加地面的投影]

25

制作影子用的素材
用植物画笔与平点画笔制作出影子用的图像。





26 **描绘出影子的轮廓**
利用自由变换功能将在“25”中制作的图像贴入画面，然后用画笔等对其形状进行修整。混合模式为“正片叠底”，影子的浓度可通过“不透明度”来调节。





27

影子的模糊
用套索工具选取影子，然后进行“高斯模糊”。近处是以半径6px，较远处则为3px左右，不同距离进行不同程度模糊，以此来表现远近感。





28

强调阳光
创建一个滤色图，在剪贴了图层蒙版后，将投影的边缘涂得明亮些。

[后期]



29

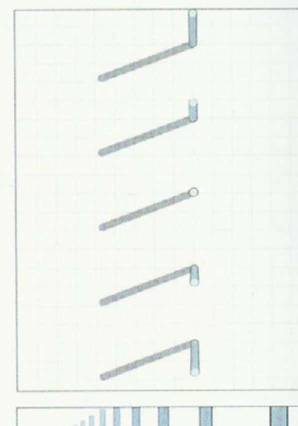
利用各种图层调整色调
在叠加图层上为树木涂上黄色，使其更明亮。再利用色彩平衡的调整图层使天空更加鲜艳。另外还将左侧的柱子等变更为了灰色。



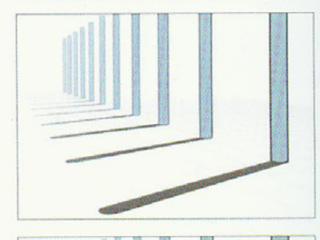
30

添加高光
新建图层，用明亮的色彩为各部分制作出高光效果。

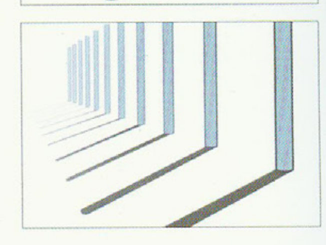
●描绘“影子”时的注意点



正上方
如果要在插画中更改照片里的影子方向，那么首先要注意的一点是，影子也是需要透视的。在以太阳为光源，并从正上方观察等间距排列的柱子时，所有影子的角度都是相同的。



侧面斜向
如果以左侧画面中的那种视点来观察上图中的那些柱子，那么越往远处影子就会越接近于水平的角度。



失败例
左图中的影子采用全部采用了同一角度，致使地面带有了一种倾斜的感觉。



31

空气感的表现1
利用“叠加”图层为近处的人行道涂上一些黄色，以此来表现太阳光的强烈。



32

空气感的表现2
利用“柔光”图层为远处的道路涂上一些水蓝色，这样可以更加强调远近感。



完成

上方

要在插画中照片里的影向，那么首注意的一点影子也是需视的。在以为光源，并上方观察等排列的柱子所有影子的度都是相同

面斜向

是以左侧画面的那种视点来采上图中的那柱子，那么越远处影子就会接近于水平的度。

败例

图中的影子采全部采用了同角度，致使地带有了一种倾的感觉。



Chapter_06

不同场景的背景插画制作

在本章中，将以“人物风景”为中心，为您完整介绍三大主题，共五幅插画的制作全过程。六七质、ぽんず、藤ちょこ、バーニァ600等几位人气插画师，发挥自己无穷的想像力，为我们带了这些极具魅力，包含丰富元素的背景插画。在每幅作品的制作过程当中，也充分表现出了各位画师的独特个性，相信这些内容肯定都会对您今后在为自己的作品设定世界观时带去更多的灵感与发现。

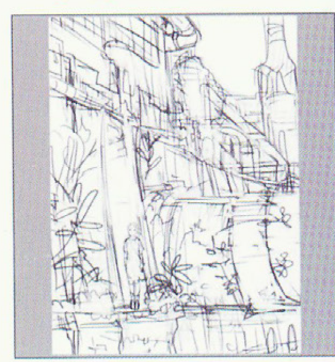
废工厂×黄昏×锈蚀的自然物

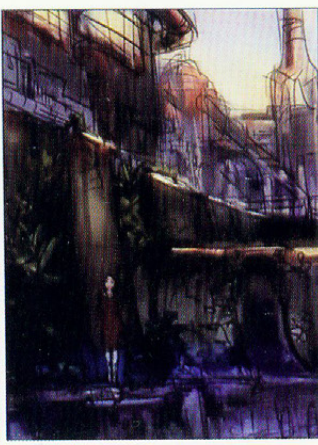
画©六七质

作品表现的是一个少女的幽灵站废弃的工厂前的情景。在少女的身后画上巨大的管道，也算是我个人的一种执着吧。在本作中，透视与阴影制作都使用了3D软件。

●制作环境
OS:Windows 7 / CUP:Core i7 /
内存:16GB / 软件:Photoshop CS5.0、SAI、Shade9 / 数位板:Bamboo

01 **草图制作**
用SAI制作出草图。为了确定整体的印象，还大致的涂上了颜色。

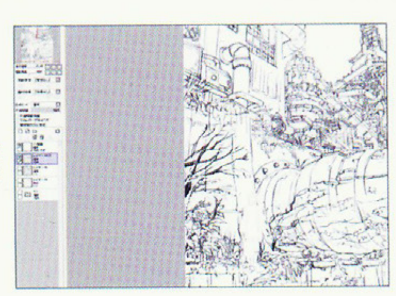




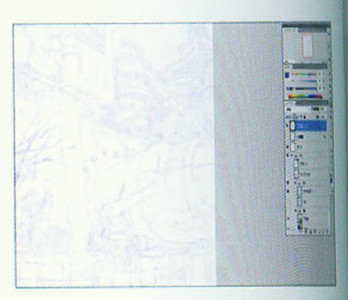


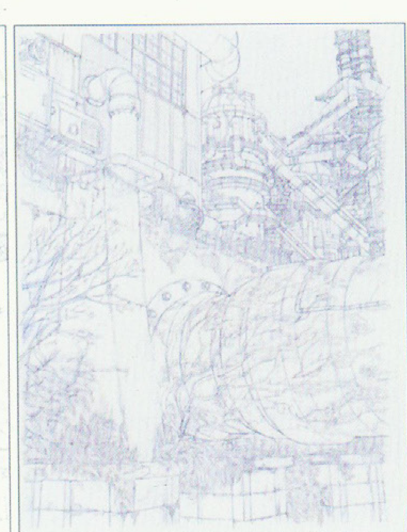
02 **透视的确认**
制作网格。一边确认透视，一边调整各部分的配置。

03 **草图的精加工**
对植物与工厂的管道等细节部分进行更加细致的描绘

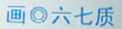


04 **中途打印**
将完成后的草图与网格线全部变更为蓝色，然后打印出来。

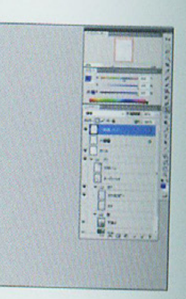




05 **制作好线稿随后扫描**
使用自动铅笔在打印出来的草图上誊清线稿，然后扫描进电脑。

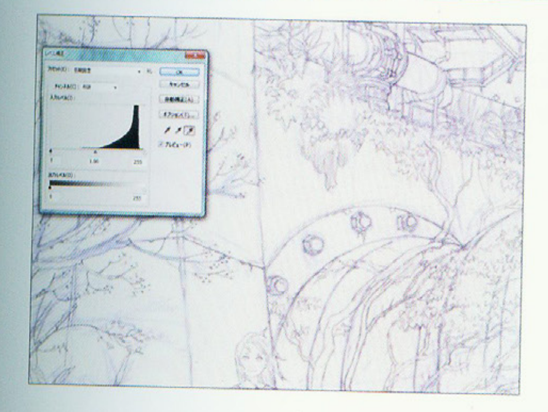






5.0、SAI、

从透视，一边调



06

清除蓝色线条

清除掉草图与网格的蓝色线条。（方法可参照P33中的ONE POINT）



07

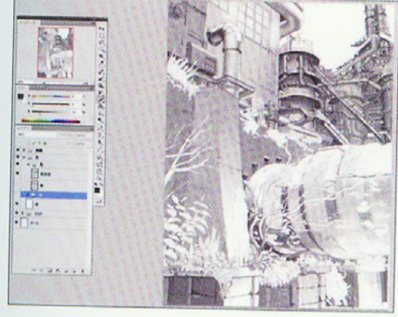
利用shade制作阴影

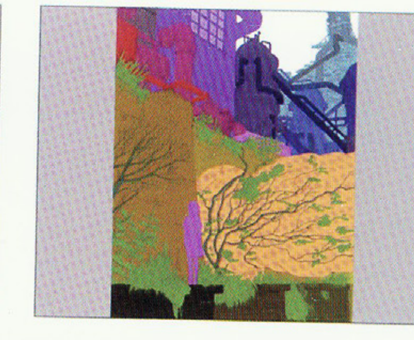
为确定透视而用3D软件"shade"制作的模型，在添加阴影时也发挥了作用。

08

阴影的进一步加工

将经过渲染的3D模型重叠后，为细节的部分添加上阴影。





09

分色作业

为画面中不同距离上的物品涂上不同色彩。相同距离上的不同物品可使用同一色系的颜色。





10

填充底色

在线稿的下方新建一个图层开始制作底色。



11

制作阴影的底色

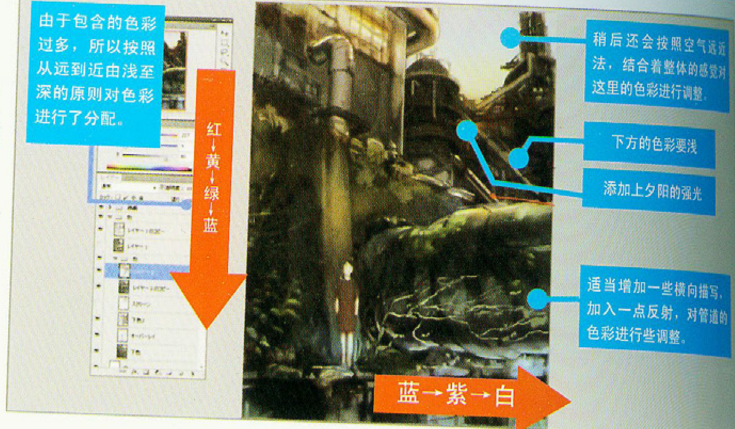
在底色图层的上方创建正片叠底图层，为底色添加上阴影。



12

整理思路

由于此时感觉整体的印象过于单薄，于是按照右边制定的方向进行修正。另外由于画面中的色彩比较丰富，所以采用了渐变的手法对色彩进行分配。



13

为植物与工厂着色

结合明暗与质感，为工厂与植物进行着色。



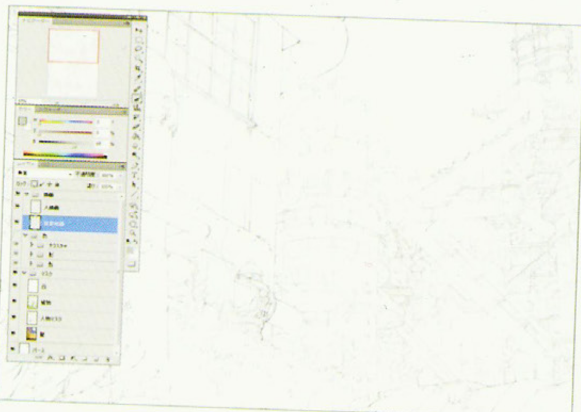




14

底色完成

为人物的细部也着色后，基本的色彩就制作完毕了。



15

将远景的线稿淡化

将远景工厂的线稿变为灰色，以此来强调远近感。（方法参照P33中的ONE POINT）

16

添加纹理

利用Photoshop中的图案图章工具，将素材照片以“叠加”等方式贴入画面，当做纹理使用。

后还会按照空气远近，结合着整体的感觉对里的色彩进行调整。

下方的色彩要浅

添加上夕阳的强光

增加一些横向描写，一点反射，对管道的进行些调整。

完成

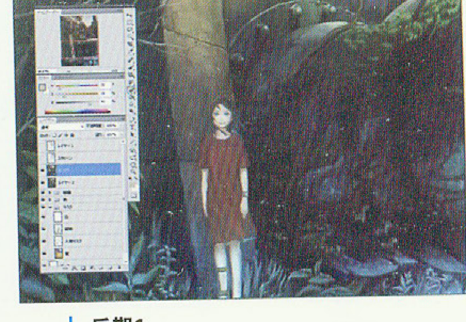
的细部也着色的色彩就制。



17 将所有图层合并

将至此为止所制作的图层全部合并，为后期加工做准备。





18 后期1

近景的后期加工是用Photoshop完成的。用下调了A值（不透明度）的画笔以堆叠色彩的方式涂出细节。

19 后期2

远景可使用制作直线、曲线更简单的SAI来完成。与近景部分不同，这里不需要厚涂。





20 色调调整

采用“通道混合器”、调整饱和度、使用“滤色”图层等方法，对色彩进行调整。

完成

利用“色阶”进行最终的调整后，作品完成。





画◎六七质

老街×坡道×招牌

是根据我以前去九份（台湾小镇）旅行时所看到的云海中街道的风景来创作的。顺便说一下，画面中所描绘是老爷爷正在问小孩子“台阶下面的幽灵是你的朋友吗？”时的情景。

●制作环境
OS:Windows7 / CUP:Core i7 / 内存:16GB / 软件:Photoshop CS5.0、SAI、Shade9 / 数位板:Bamboo

01 画面设计

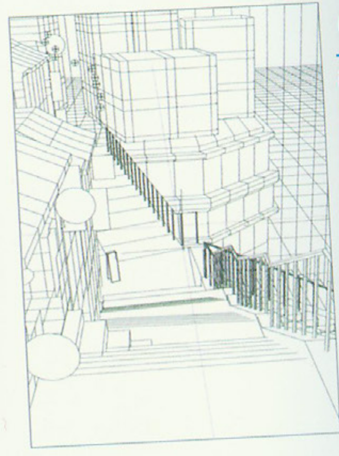
设计了两种色彩方案。但最后决定待着色时再来考虑。





02 画出透视图

根据草图画出网格，然后依据透视线画出建筑与台阶等轮廓。





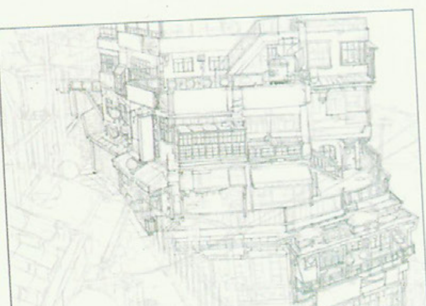


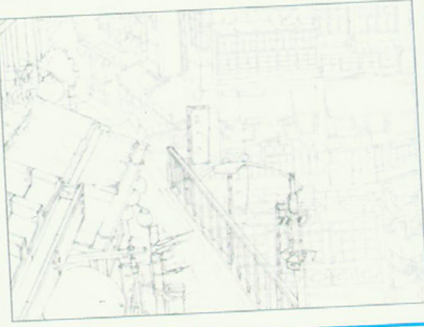
03 草图制作

将设定图也一同显示出来，然后仔细地画出建筑的细节构造以及屋顶等。草图制作完成。

04 线稿的制作

手绘的线条在加入深色后会显得不太清晰，所以画面中最为重要的中景部分的线稿是利用电脑制作的。之后将它与远景、近景的线稿合并起来。







画◎六七质

02

画出透视图

据草图画出网
格，然后依据透视
线画出建筑与台阶
等轮廓。

同显示出来，
出建筑的细节
等。草图制作

4

稿的制作

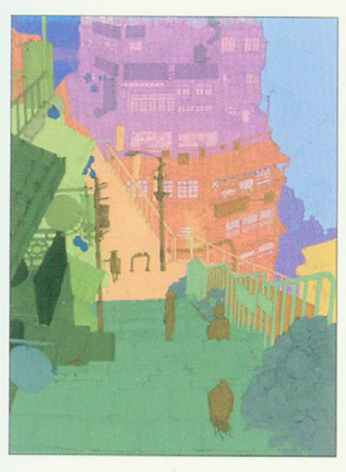
的线条在加入深色
显得不太清晰，所
面中最为重要的中
分的线稿是利用电
作的。之后将它与
、近景的线稿合并
。

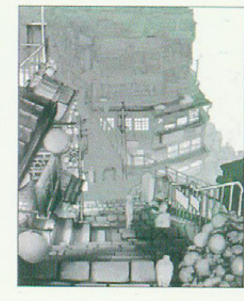


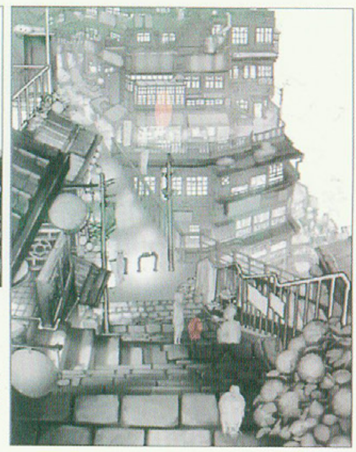
05

分色作业

在着色之前要先进行分色作业。根据不同距离，我将远景设定为了蓝、紫色系，中景为红色系，近景则为绿色系。



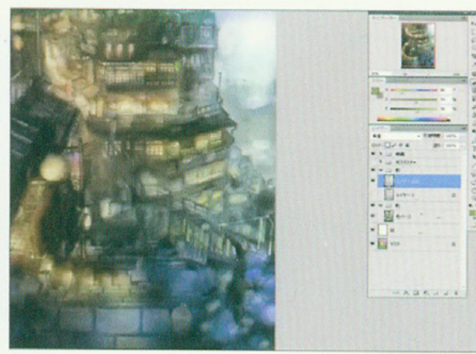




06

阴影的制作

用Photoshop添加上基础阴影，以便大致确定整体的色调。

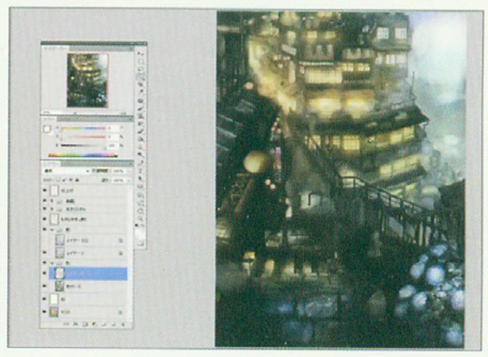


07

为阴影添加色彩

将“06”中制作的阴影图层移至SAI中，在进行了“亮度->透明度”处理并“锁定不透明度”后，开始进行上色。





完成

在正片叠底的图层上创建“线性加深”等图层用于表现质感。然后贴上店招，并对电线等细致描绘。



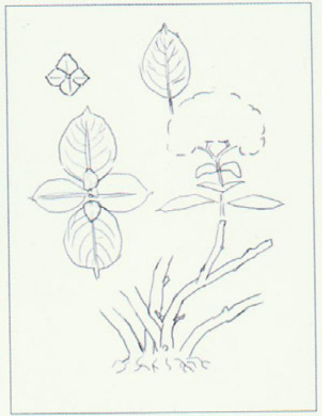


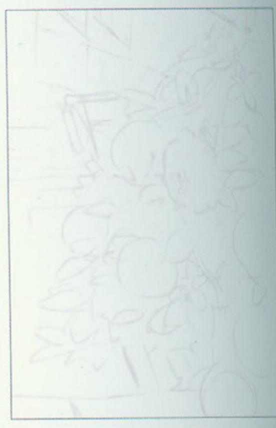




[绣球花的绘制方法]





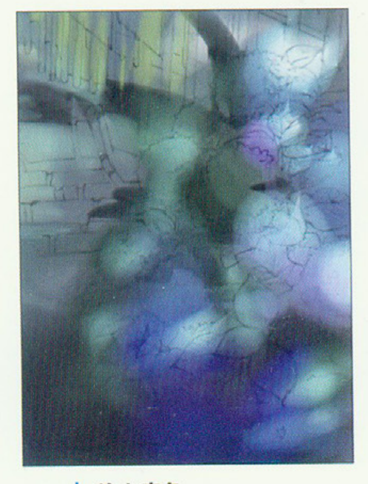


01 **绘制草图**
先通过拍摄的照片来仔细确认花的构造与叶片的衔接方式等，绘画时须注意的要点。在制作草图时，花朵配置的平衡也是一个重点。

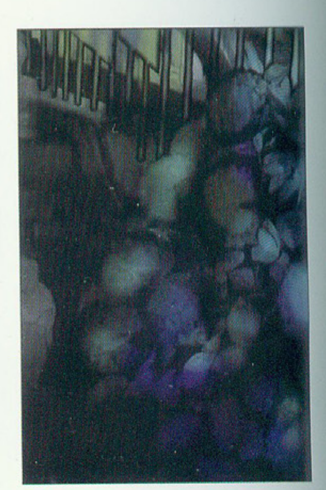


02 **制作线稿**
首先依照草图中留下的圆圈出花的具体形状。要特别注意花茎叶之间的连接，以及位置与朝向等细部的特征。

03 **着色开始**
这是为画面整体大致上色后的状态。接下来要开始为绣球花的部分进行着色。







04 **涂上底色**
为绣球花的花朵与茎的部分涂上底色。

05 **制作阴影**
为了表现出层次感，用正片叠底图层描绘出阴影。

06 **确认色彩与阴影**
这是"04"的图层与"05"的图层重叠后的状态。

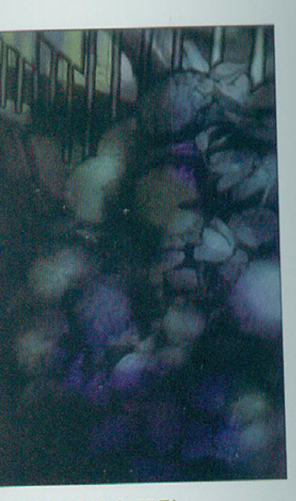




03

着色开始

这是为画面整体大致上色后的状态。接下来要开始为绣球花的部分进行着色。



确认色彩与阴影

这是“04”的图层与“05”的图层重叠后的状态。









07

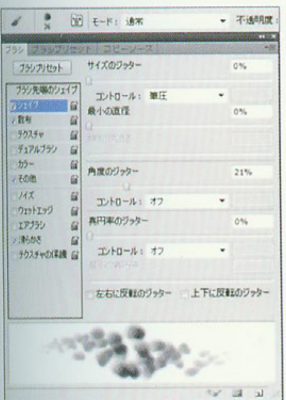
为正片叠底图层着色

涂有阴影的正片叠底图层如果一直保持黑白，会使画面显得过于阴暗，因此还要为该图层涂上颜色。

08

在着色用的图层上涂色

依照着正片叠底图层，新建一个着色用的图层开始上色。上色时可根据需要隐藏/显示阴影图层。







09

花瓣的绘制

在着色用的图层中，对花瓣与叶片进行更详细的刻画。绘制花瓣时，使用的是专用的自定义画笔工具。





10

重上正片叠底图层进行确认

这是在经过细部加工之后的“09”图层上，重叠上正片叠底图层后的状态。

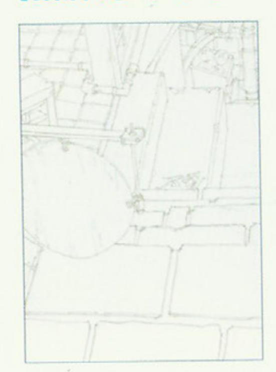
11

后期

在最上方重上一个后期加工用的图层，然后结合花瓣的形状，以追加阴影的感觉进行细致的刻画后，完成。



[招牌的画法1]



01

制作线稿

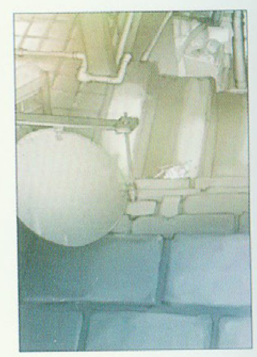
这个区域布满了红锈，所以线稿也要带有红色。



02

铺上底色

创建一个着色用的图层，然后涂上大致的色彩。



03

添加阴影

新建一个正片叠底图层，细致描绘出阴影。



04

重叠上正片叠底图层

为“02”的图层重叠上正片叠底图层，以确认整体的状态。



05

涂上招牌的底色

为招牌部分涂上底色。



06

添加纹理

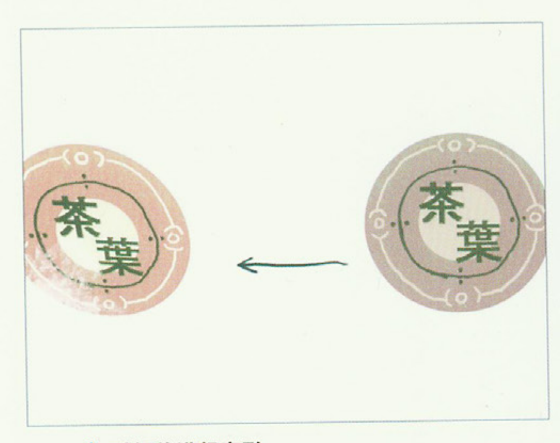
招牌本身就有些脏，所以被周围的纹理盖住一点也没有关系。



07

添加上锈的质感

利用“05”与“06”中的斑纹，画出表面的锈迹。



08

对招牌进行变形

利用Photoshop中的“自由变换”功能调整招牌的外形。招牌上的擦痕是用橡皮擦+自定义画笔制作的。



09

将招牌与背景融合

利用“强光”等图层，使“08”中的素材与周围协调。



10

后期

文字还带有些锯齿，用色彩调整修正，并追加上锈迹。



04

重叠上正片叠底图层

为“02”的图层重叠上正片叠底图层，以确认整体的状态。



10

后期

文字还带有些锯齿，用色彩稍加修正，并追加上锈迹。

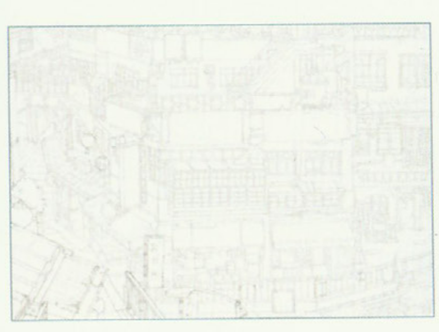


[招牌的画法2]

01

为草图铺色

右图与线稿和招牌的描绘没有直接关系，这是为整体大致上色后的状态。







02

为招牌涂上底色

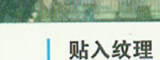
先涂上底色，以确认整体色彩的平衡。



03

利用正片叠底图层制作阴影

添加阴影后，将光线照射部分的阴影清除掉。



04

贴入纹理

对招牌的色彩进一步加工后，贴入纹理以增强质感。



05

让窗户发出光芒

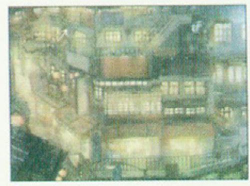
重上一个颜色加深图层，用于描绘从窗户中透出的光线。



06

后期

对外框等细节部分进行刻画，使招牌看起来更加逼真。



07

为招牌贴入文字

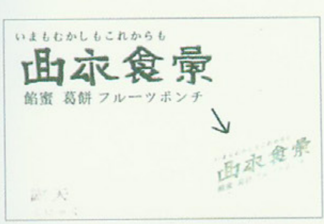
从“柔光”、“颜色加深”等模式中选择最适当的方式将文字贴入画面中。



[招牌的画法3]

文字的粘贴方法

为了烘托出招牌老旧的气氛，在文字的素材中也使用了纹理。





花は折らないでね
みんなで綺麗な街
砂糖納豆草餅
藝品批發
山城咖啡
茶葉
浪漫
黄昏
露天
こんにゃく

招牌的设计

招牌中所贴入的文字等，不是从照片等资料中原封不动搬过来的，而是通过Photoshop结合作品气氛加工制作而成的。

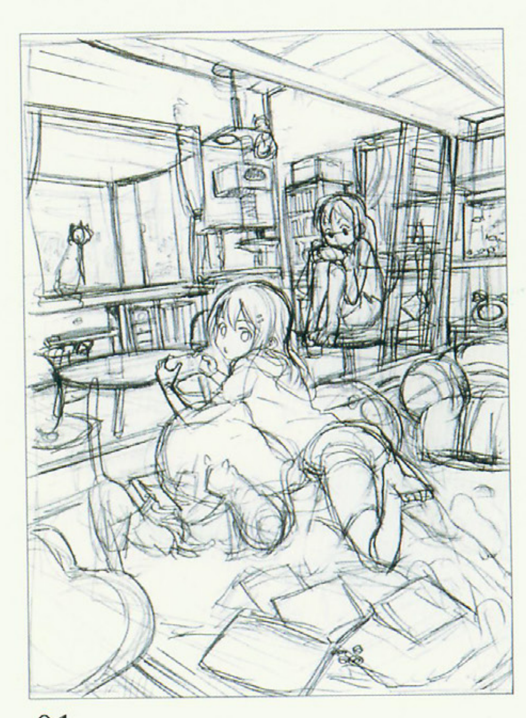
少女的房间×床铺×夜晚

画◎ぱんす

既然是以少女的房间为主题，那当然少不了各种可爱的小装饰了。此次在网上找了许多小物品的资料，这也让我感觉自己平时的作品是不是太单调了。另外，为了增加画面的活力，所以画上了许多猫咪。

●制作环境

OS:Windows XP／CPU:Pentium D 3.00GHz／内存:2GB／使用软件:Photoshop CS4／数位板:Intuos3 PTZ-630



01

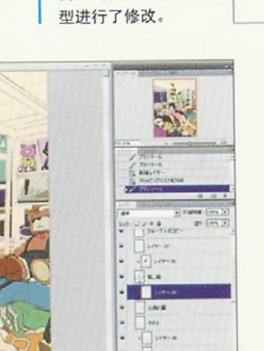
草图制作

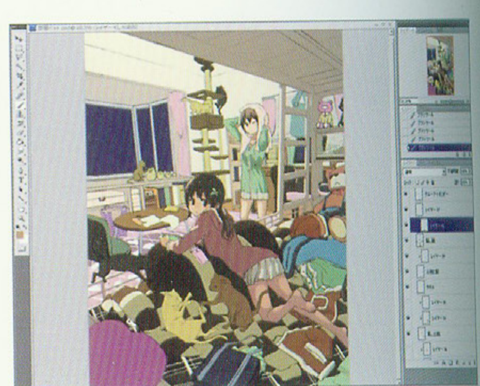
草图由手绘制成，之后扫描入电脑作为勾线的底稿。

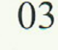
02

线稿的制作

勾线时，结合整体的平衡，对女孩子与猫的造型进行了修改。







03

填充底色划分色彩

将各部分划分为不同图层，并给合整体的气氛，大致填充上临时的底色。

04

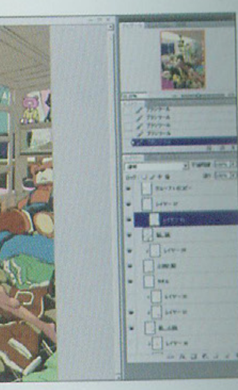
阴影的制作1

考虑着向光明亮部分与阴影部分的平衡，大致涂出阴影的区域。

画◎ぽんず

n D 3.00GHz
oshop CS4 /





部分的平衡，大致涂出

05

窗外的描绘1

在为夜空制作出渐变效果后，按照一定的走向画出云彩。





06 **窗外的描绘2**

参考着资料等，画出远处的建筑物轮廓。



07

阴影的制作2

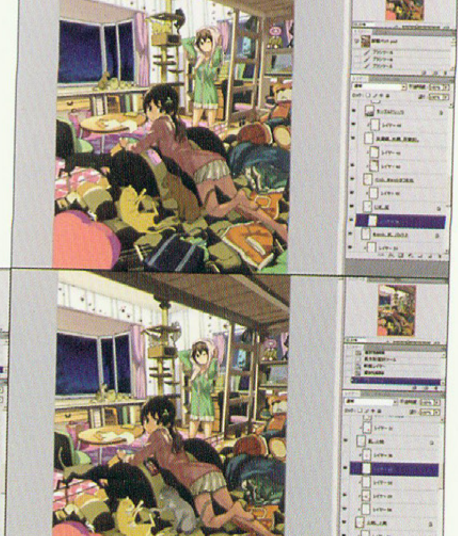
结合整体的平衡为服装的褶皱等部分涂上阴影。



08

窗外的描绘3

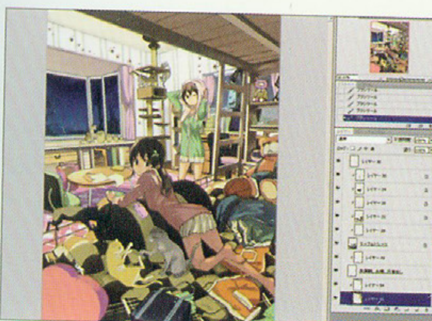
使用比建筑轮廓更深的颜色，画出电杆与树木的形状。

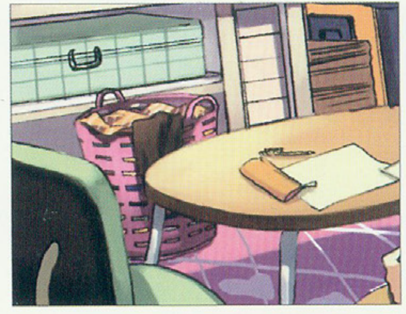


09

营造整体的气氛

涂上阴影与明亮部分的中间色以及反射光等，确定整体的气氛。



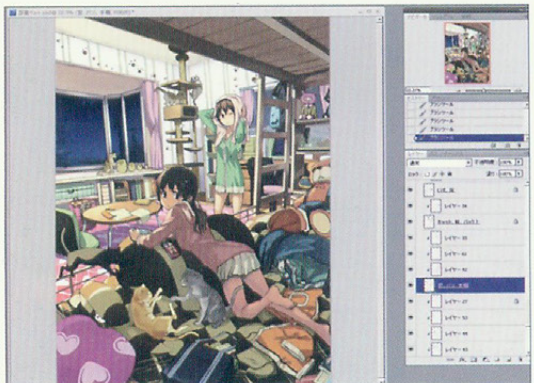





10

为小物件加上花纹

利用线条为各种小物品都加上花纹。位于阴影部分的线条要适当调整一下颜色。



11

细部的刻画与色彩的调整1

加入靠垫上的心形图案等细节的描写，并对画面整体的平衡进行调整。

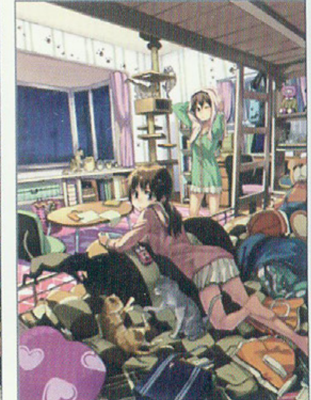


12

窗外的描绘4

在最大的那面窗子外增加1根电杆，同时在电杆的上半部分追加了变压器与电线的轮廓。





13

细部的刻画与色彩的调整2

进行了一系列的细部加工后，画面的印象发生了些变化。对整体的平衡重新做些调整。

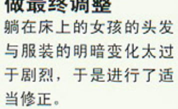


14

窗外的描绘5

为玻璃的部分重叠上白色的图层，然后下调不透明度，并用橡皮擦制作出一些不规则的色斑，以此来表现出质感。





15 **窗外的描绘6**

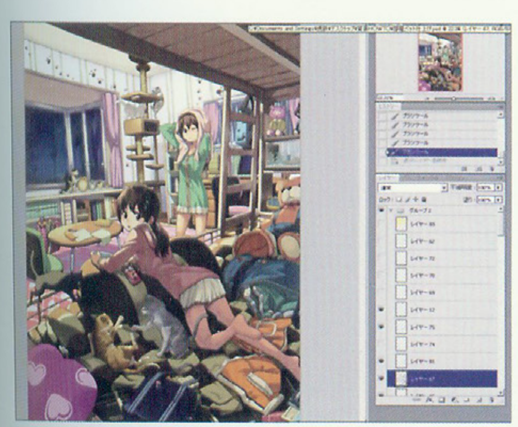
重上一个混合模式为叠加的图层，用于表现室外的光亮等。另外还要加上室内的反射。

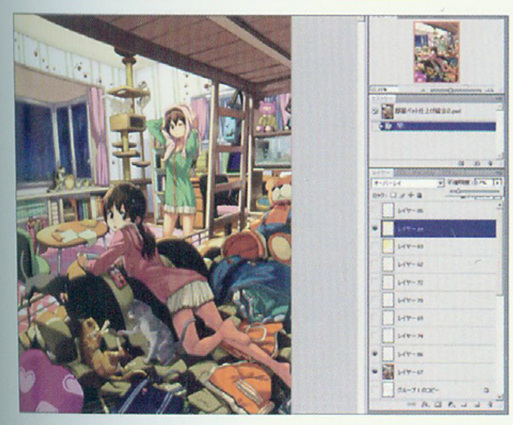


16

对明暗的平衡做最终调整

躺在床上的女孩的头发与服装的明暗变化太过于剧烈，于是进行了适当修正。





17 **后期**

调整了色饱和度后，将所有图层合并。之后再重上一个叠加或滤色图层，对光进行描绘。



完成

0

小物件上花纹

用线条为各种小物都加上花纹。位于影部分的线条要适调整一下颜色。



加1根电杆，同时在电杆的上半部分追加



13

细部的刻画与色彩的调整2

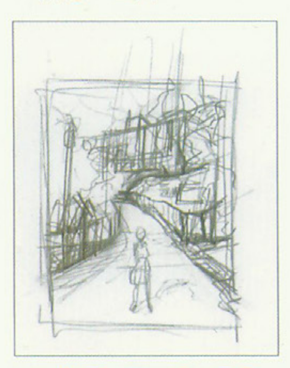
进行了一系列的细部加工后，画面的印象发生了些变化。对整体的平衡重新做些调整。

学校×樱花×蓝天

画◎藤ちょこ

以带有些梦幻色彩的气氛，描绘了一幅以“从恋爱中毕业的少女”为主题的作品。本作没有什么需要特别说明的地方，这里主要使用的是Illuststudio中的铅笔“粗芯”与“活动铅笔”，以及poenCanvas5中的“铅笔”工具。

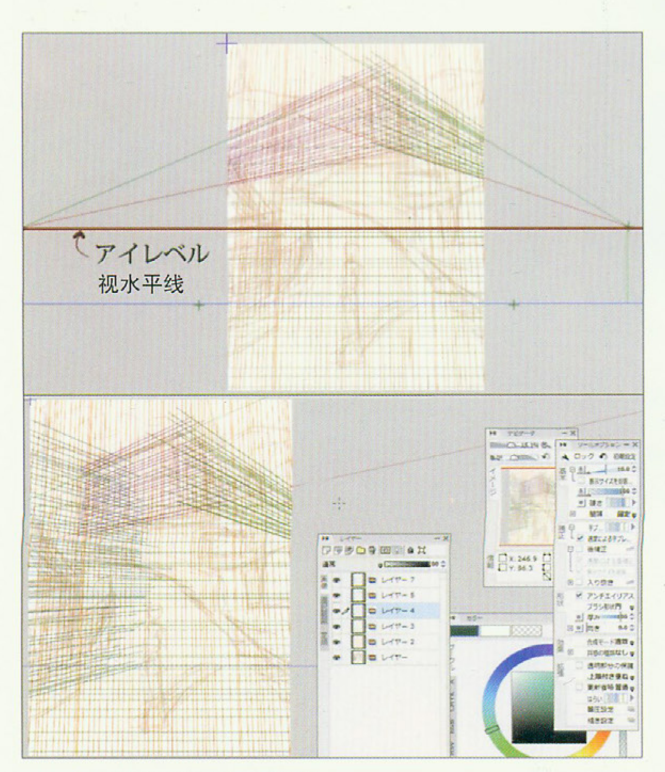
●制作环境
OS:Windows7 / CPU:Core i5 750 2.80GHz / 内存:8GB / 使用软件:Illuststudio、openCanvas5 / 数位板:Intuos4



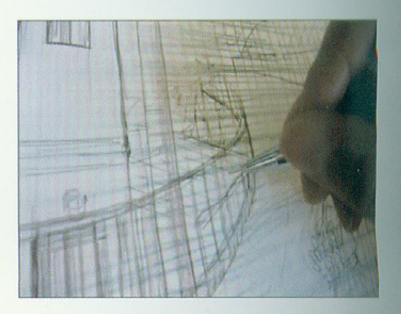
01 **在纸张上画出草图**
大致画出背景的主体与人物的位置，确定整体的构图。



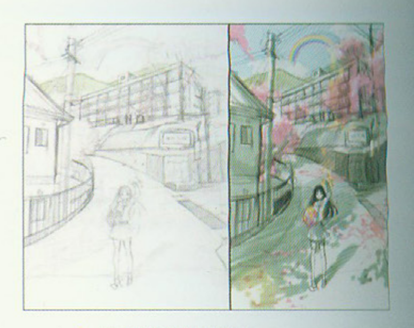
02 **确定透视角度**
利用Illuststudio制作出辅助透视线条。先根据草图画出主体部分的大致轮廓，再决定采用何种透视角度。



03 **利用透视尺画出透视线**
虽然画面采用的是3点透视法，但我个人惯用的工具是“1点透视尺”。注意左右的消失点不能脱离视水平线。



04 **打印之后手工勾线**
将制作好的透视线打印出来，然后利用透写台绘制出草图。



05 **为线稿添加阴影4**
将完成后的草图扫入电脑，随后添加上大致的阴影，以此来确认画面的空间感。





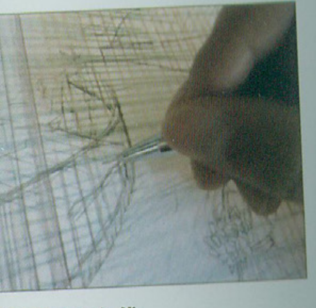


画◎藤ちょこ

e i5 750 2.80GHz /
llustudio、
Intuos4



出主体部分的大致轮



之后手工勾线

作好的透视线打印出来，然后利用透写台绘
草图。



线稿添加阴影4

完成后的草图扫入电脑，随后添加上大致的阴
，以此来确认画面的空间感。

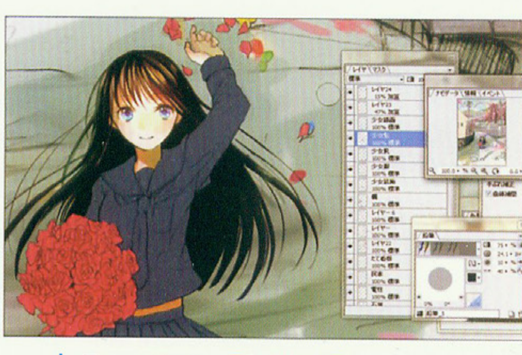


06 誊清以曲线为主的线稿部分

将制作完成的“05”打印出来，对人物与樱花等进行誊清。为便于调整位置，人物与背景画在了不同的纸上，之后会用Illuststudio合并。

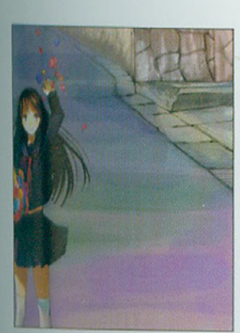
07 画出以直线为主的线稿部分

人物等比较柔软的区域是用铅笔手绘的，而房屋与栅栏等直线较多的部分则是在电脑中制作的。



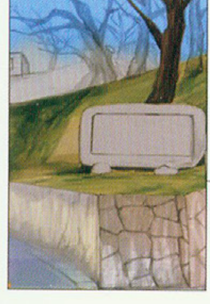
08 用openCanvas5为人物上色

将各部分分为不同的图层并填充上底色后，勾选各图层的“锁定不透明度”一项准备上色。



09 从背景开始上色

道路的底色为灰色，不过由于在作品完成时会使用彩虹色的纹理，为了在制作中不出现什么不协调感，所以预先涂上了许多颜色。



以100%不透明度绘画

降低不透明度后绘画

10 草地与岩石的上色

草地部分是使用“铅笔”工具以线条的方式表现的。将不透明度下调至15～80%，以色彩堆叠的方式来体现出草丛的密集感。

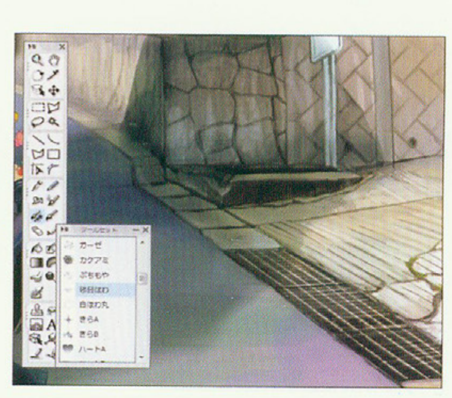


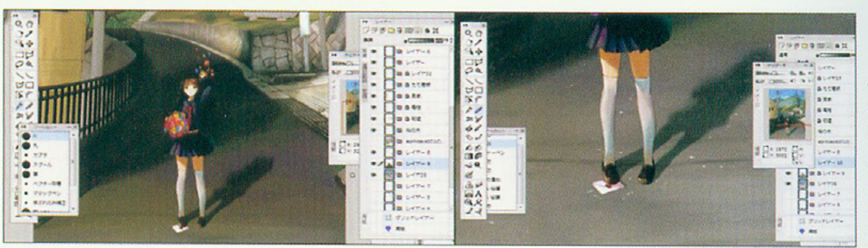
11 阴影的描绘

在着色的图层之上创建正片叠底图层，结合光源的位置（左前方）大致涂出阴影的范围。阴影制作完成后，将再次使用Illuststudio。

12 混凝土与岩石的描绘

混凝土可以直接利用笔法，或者是图形刷子中的“沙目光晕”来表现出质感。岩石则依据线稿时所画出的线条，强调出阴影部分即可。

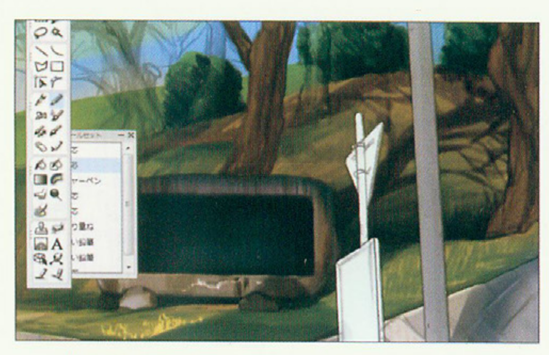




13

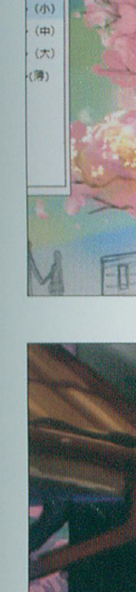
道路的着色

以75%<的不透明度涂上深灰色，在抑制住底色的彩虹色后，用图形刷子中的“杂点刷子”或“荒毛笔”涂出质感。



14 **草地的描绘**

草地部分要在不破坏整体安定感的前提下，对近处以及重点部位进行仔细描绘，石碑正面的向光部分要加入高光。



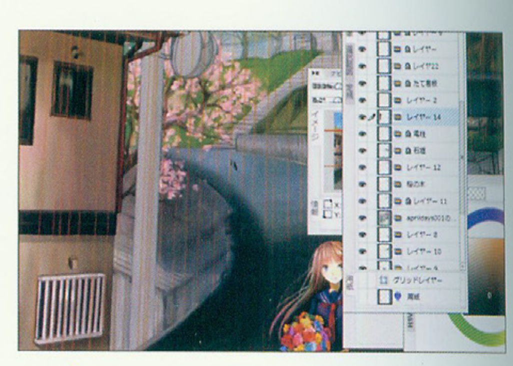
15 **涂出樱花的底色**

利用图形刷子中的“樱花”为整体散布上花朵后，对一些过于抢眼的地方进行适当模糊。



16 **房屋排水管等物体的上色**

为左侧的房屋上色。排水管是略带有些光泽的素材，所以要用明亮的色彩加入些小块的高光。



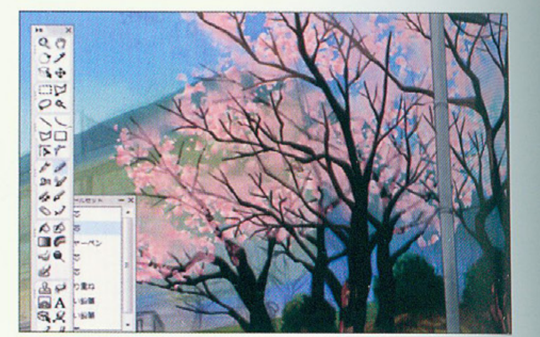
17 **窗户的绘制**

显示在“03”中制作的透视线条，以此为基准画出1层窗户的格子。



18 **瓦片的绘制**

先用直线工具拉出辅助线，然后沿着线条涂上阴影。在近处加入点较强的高光可更好强调远近感。



19 **樱花树杆的绘制**

回到樱花的制作。首先，考虑着向光面与背光面，涂出树杆的颜色。

13

道路的着色

以75%＜的不透明度涂上深灰色，在抑制住底色的彩虹色后，用图形刷子中的“杂点刷子”或“荒毛笔”涂出质感。



为整体散布上花朵后，对一些过于

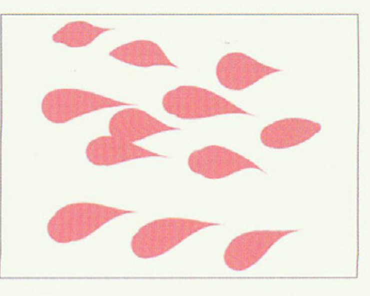


透视线条，以此为基准画出1层窗户的



先，考虑着向光面与背光面，涂出树杆的





20

花瓣的描绘

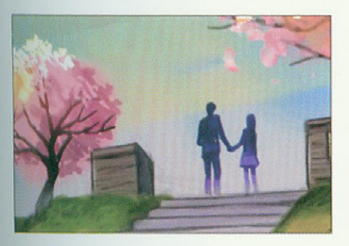
在线稿的图层上方新建图层，用铅笔“粗芯”与喷笔工具画出花瓣。我感觉比起对花瓣1片1片单独绘画，将其作为一个整体来描绘会更加逼真。另外，在向光的部分混入点黄色，在下方的阴暗部分混入点紫色的话，可表现出更好的色彩层次感。最后重叠上加法图层，涂出花瓣状的高光。这里的诀窍是动作要快，一旦施予笔压后就迅速收笔。



21

凸面镜的着色

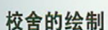
通过加入较强的高光来表现出镜面的质感。随后再添加上樱花与右侧远处护栏的反射。



22

远处男女的描绘

至于远处情侣的幻影，为了表现出与背景的差别以及幻想的成分，因此只做了轮廓化的处理。





23

校舍的绘制

利用透视尺画出外壁，然后添加上窗户、柱子。将校舍的图层移至樱花与草地图层的下方，并为校舍的左侧涂上些淡紫色。下方的色彩要略淡些，以此来表现出距离感。



24

彩虹与花瓣的描绘

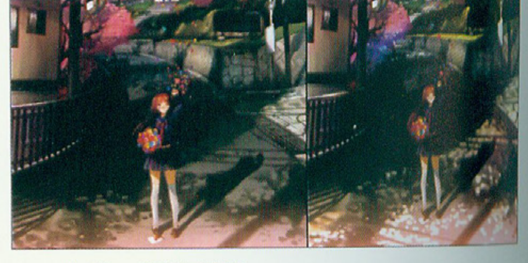
彩虹、少女抛洒的花瓣、花束都带有梦幻般的感觉，于是大多使用了活泼的原色。现实中的彩虹当然不可能是这种形状，不过能够能像这样自由表现出幻想的气氛，正是绘画作品的魅力之所在。这里是按照“少女抛出的花瓣化成了彩虹……”这一思路来绘画的。

25

营造出柔和的气氛

利用加法图层制作出来的粉红色透明渐变效果，重叠在近处的道路上。





26

进一步追加阴影

新建正片叠加图层画出阴影。假设在近处还有电杆存在，于是追加上了阴影，以此来表现画面之外的广阔。



27

云的描绘

鱼形状的云彩。画云时不能光使用白色，添加上一些阴影部分的灰色可更好地表现出立体感。

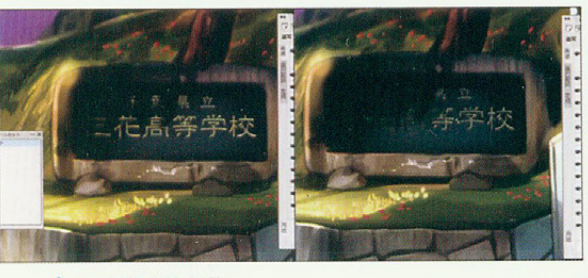
28

确认色彩的平衡

重新观察了一下色彩的平衡，感觉整个画面显得太于压抑，于是要将少女的制服由深色变为了白色。



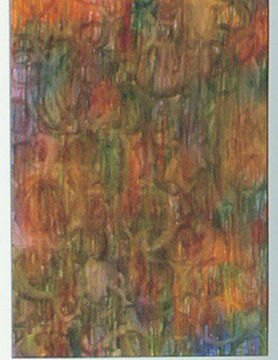




29

石碑文字的制作

利用文本工具写好文字后对图层进行光栅化处理，同时激活“锁定透明部分”选项。接下来用黑色在文字周围涂上些微妙的阴影，使其带有雕刻的感觉。



30

贴入纹理

将数据转入openCanvas5，为整个画面贴入具有手绘风格质感的自制纹理，图层模式为加法，浓度15%左右。脸部等不想显现出花纹的地方可用模糊工具进行模糊处理。

24

彩虹与花瓣的描绘

彩虹、少女抛洒的花瓣、花束都带有梦幻般的感觉，于是大多使用了活泼的原色。现实中的彩虹当然不可能是这种形状，不过能够能像这样自由表现出幻想的气氛，正是绘画作品的魅力之所在。这里是按照“少女抛出的花瓣化成了彩虹……”这一思路来绘画的。



近处还有电杆存在，于是追加上
。



30

贴入纹理

将数据转入openCanvas5，为整个画面贴入具有手绘风格质感的自制纹理。图层模式为加法，浓度15%左右。脸部等不想显现出花纹的地方可用模糊工具进行模糊处理。



31

强调纵向线条

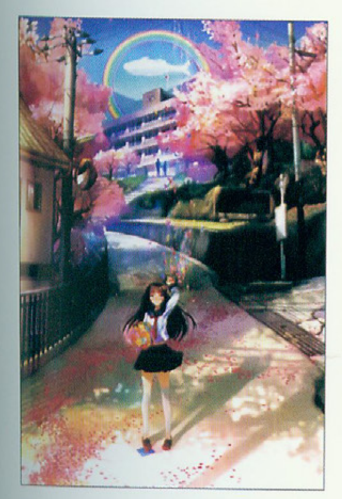
在这幅画中，从脚下的情书到上方的彩虹，最想表现的要素均呈直线排列，于是这里要适当降低左右的饱和度，有意强调纵向的线条。首先，为左右涂上淡茶色，并将图层模式变更为“色相”，浓度降至30%左右。



32

贴入利用照片加工制成的纹理

对以前拍摄的旋转木马照片略做加工后，通过自由变换贴入到少女抛洒的花瓣部分中。然后将图层模式变为“叠加”，浓度调整至40%左右。



33

表现出远近感

为远景部分重上蓝色的图层（混合模式：加法，不透明度21%），利用色彩远近法（空气远近法）来强调画面的远近感。最后，为地面添加上洒落的花瓣后完成。



完成

雪×列车×站台

画◎バーニア600

画面描绘的是傍晚时分一位少女从候车室出来，在正要乘上列车时不小心摔了一跤的情景。白色的水蒸气从车箱的连接部喷涌而出，营造出了一个带有些幻想气息的空间……。如何再现“夜幕下的北国车站”让我绞尽了脑汁。

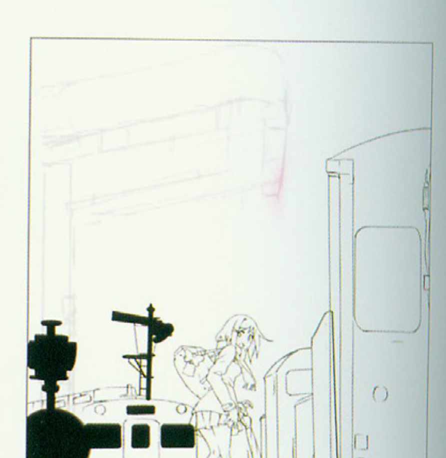
●制作环境

OS:WindowsXP / CPU:Athion64 X2 2.2GHz / 内存:2GB / 使用软件:Photoshop 6.0、SAI 1.1.0 / 数位板:Cintiq21 UX /

01 草图制作

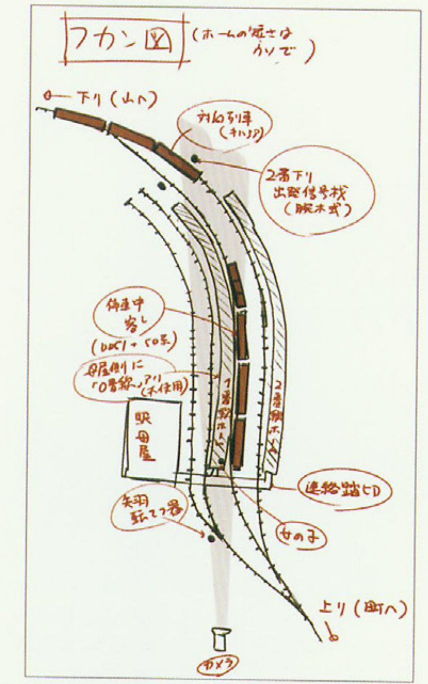
用SAI创建一张B5尺寸，分辨率为200的画布，将忘想二次元化。线条使用了铅笔工具，水彩笔用来为阴影大致上色。

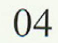




02 勾线

将分辨率上调至350，用铅笔开始勾线。阴影稍后会用色彩直接表现。



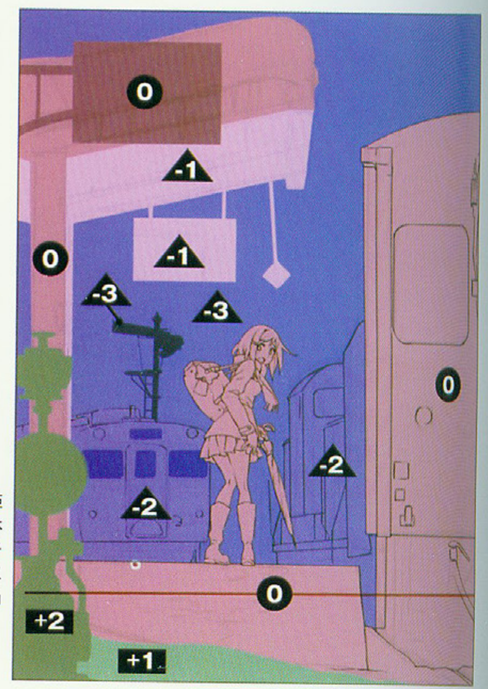


03 绘制示意图（俯视图）

制作了一张参考用的站内俯视图。从图中可看出画面是从下方用高倍镜头拍摄的，但由于压缩的效果，画面的纵深比实际距离看起来近了许多。

04 基本色的划分

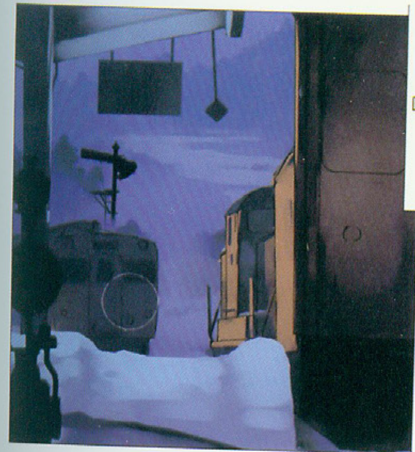
与人物处于同一距离（焦距）的物体为“0”。其它位于前后的物体分别以“+”“－”来明确表示模糊程度。

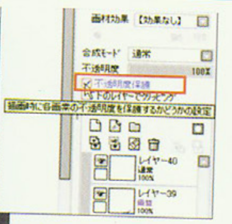


on64 X2 2.2GHz /
toshop 6.0、SAI 1.1.0 /





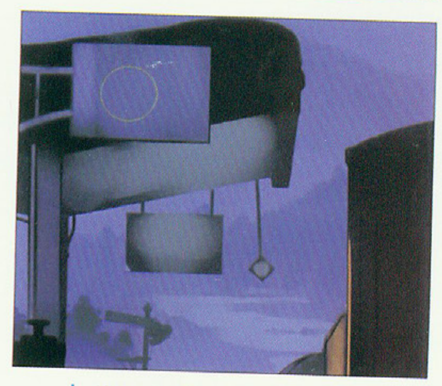




05

基本色的替换

用水彩笔将背景重新涂为实际的颜色。注意在图层列表的上方事先勾选“锁定不透明度”，这样色彩就不会溢出到其它部分了。



06

站台的上色

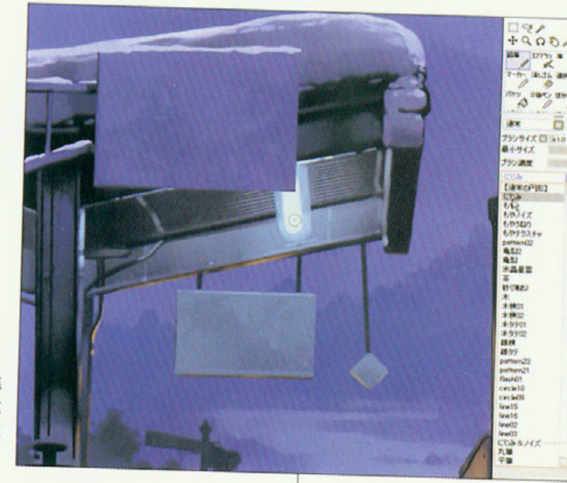
与“05”的制作一样由暗至明的着色，就可以使物体的轮廓自然显现出来。



07

牌子的上色

为牌子等细部进行上色。像这样的牌子基本都是用纵向的笔划绘制的。表面上的污迹，就是长年与风雨战斗的证据。



08

利用自定义工具进一步上色

前方的牌子正好位于与人物相同的焦距上，因此需要进行仔细的描绘，这样可使画面张弛有度。另外，为了抓住气氛，对光源与反射也进行了描绘。

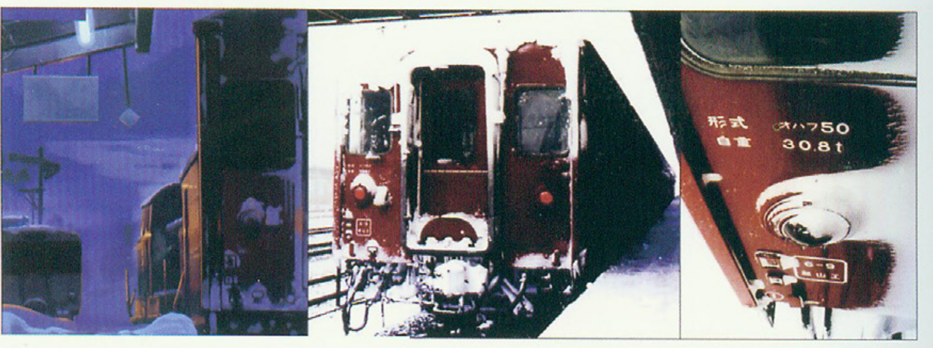




09

雪的细节描绘

记录了高中女生那华丽一致的痕迹。这里也要由暗至明。通路的部分经过了人工清雪，所以有一些小小的凹陷。



10

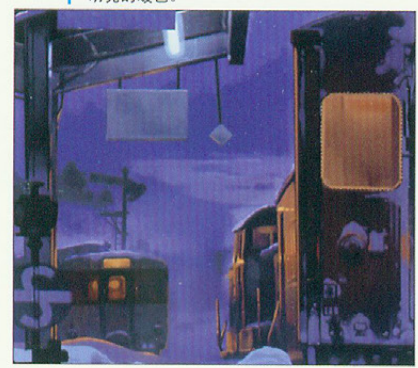
描绘车辆上的积雪

雪会覆盖在凹凸的部分，然后慢慢的堆积。这里我参考了自己以前拍摄的照片。

11

车内灯光的描绘

实际上荧光灯的光本应是蓝白色的，不过为了与外边的冷色系形成对比，所以为窗框涂上了明亮的暖色。







12

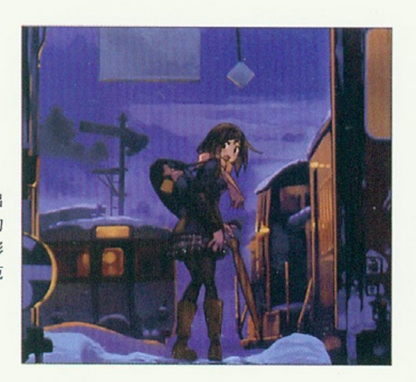
人物的着色

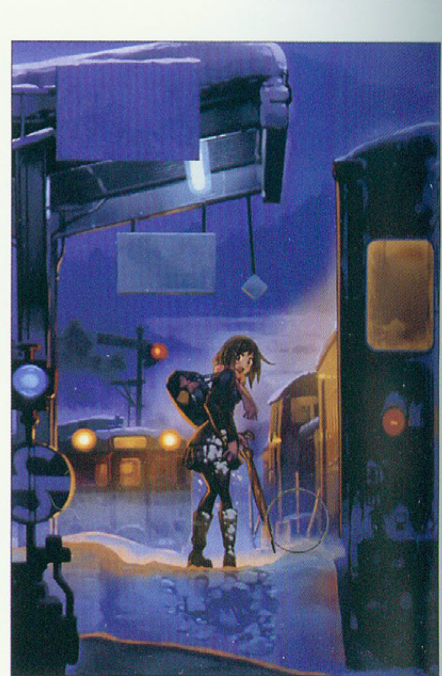
在原画的图层下创建着色图层，用油漆桶工具填充上基本色。勾上原画图层的“指定选取来源”一项，并在工具参数中按右图那样设定，就可以轻松将填充范围转移到其它图层上了。

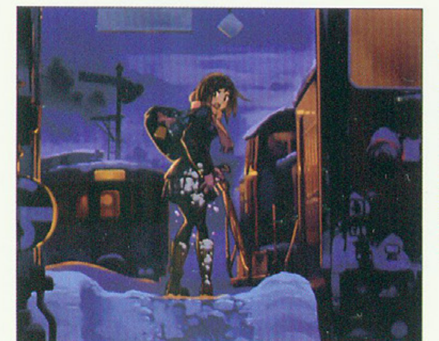
13

为人物添加阴影

锁定着色图层的不透明度，然后开始描绘阴影。另外，再用一个正片叠底图层画出裙子上的花纹。制作时若勾上“剪贴图层蒙板”，色彩就不会从下方图层的色彩范围中溢出了。







14

人物的后期加工

在原画图层的上方创建调整图层，用白色对附着在身上的雪等进行描绘。最后再用“发光”图层添加上对面列车灯光的反射之后，女高中生完成！

15

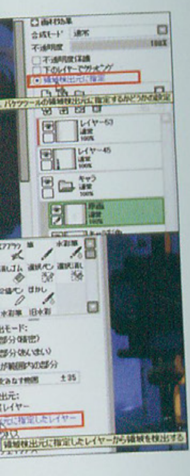
背景炫光的处理

新建一个“滤色”图层，强制表现出一种远距离的模糊感。同时为所有灯都加上光芒。

10

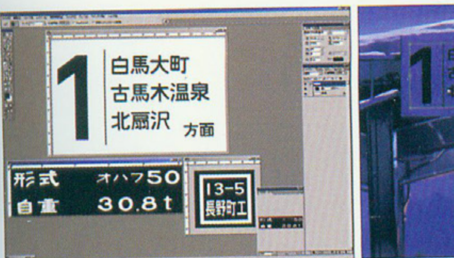
描绘车辆上的积雪

雪会覆盖在凹凸的部分，然后慢慢的堆积。这里我参考了自己以前拍摄的照片。





，强制表现出一种远距离的模
加上光芒。









16

素材的贴入

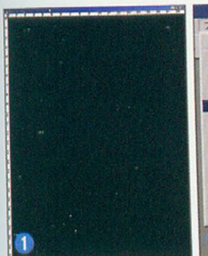
将在Photoshop中制作的站牌、车辆标记等贴入，并锁定好不透明度，随后利用吸管抽取着背景色对其进行柔化，使之与周围融合。车体上的字体有些特别，所以是从照片上直接剪切过来的。

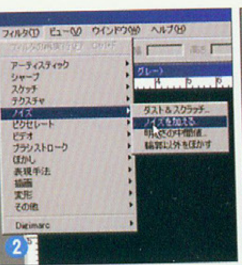


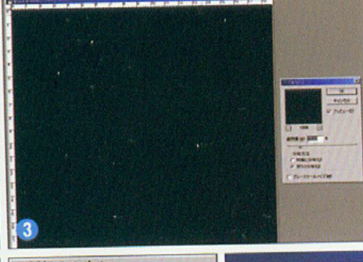
17

远近的处理

将不同距离上的图层分别合并，然后利用“模糊”滤镜进行模糊。距离女孩子越远的物体，模糊程度要越强。



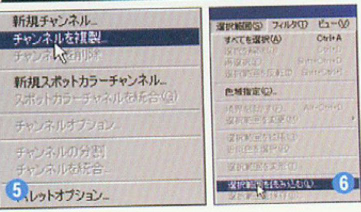




18

制作雪花从天而降的原板1

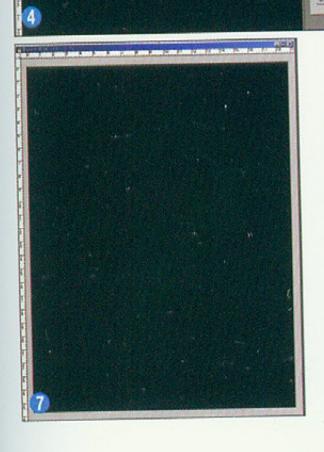
①在Photoshop中新建一张灰度模式（分辨率200）的画布并填充上黑色。然后像②与③那样加入杂色。

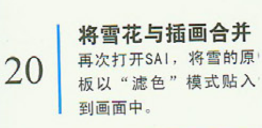


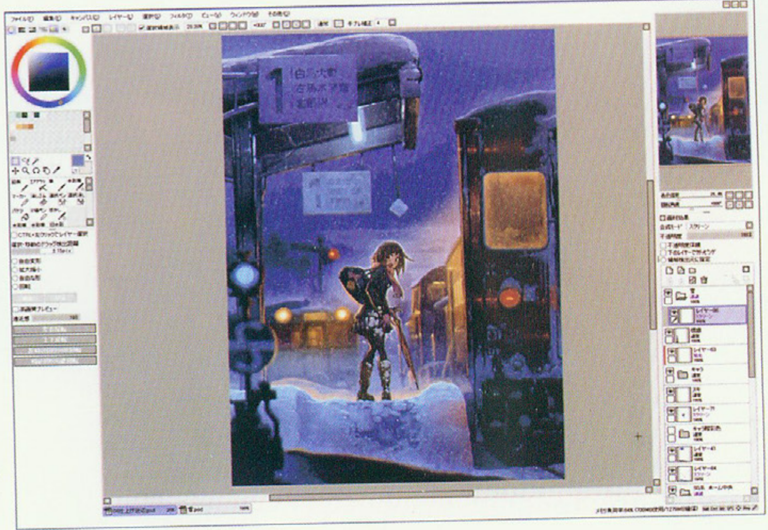
19

制作雪花从天而降的原板2

④调整对比度。⑤在通道菜单中执行“复制图层”。⑥执行“选择”→“载入选区”。⑦新建图层并填充上白色。



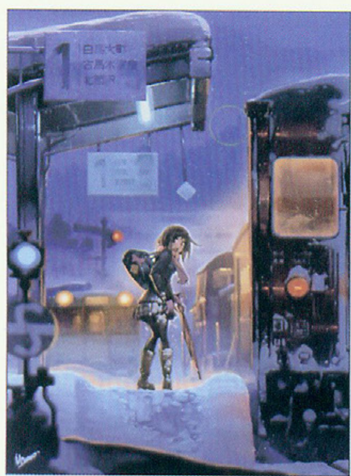




20

将雪花与插画合并

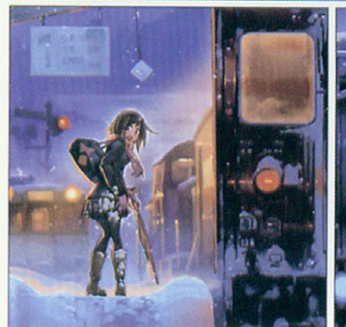
再次打开SAI，将雪的原板以“滤色”模式贴入到画面中。




21

雪的后期加工

用橡皮擦适当擦去一些雪花，并对一些局部复制&粘贴放大，为雪花的密度与大小增添些强弱变化。接下来选取“锁定不透明度”，为所有雪花涂上与傍晚气氛相符的蓝色。最后，手绘出一些较大的雪花。





22

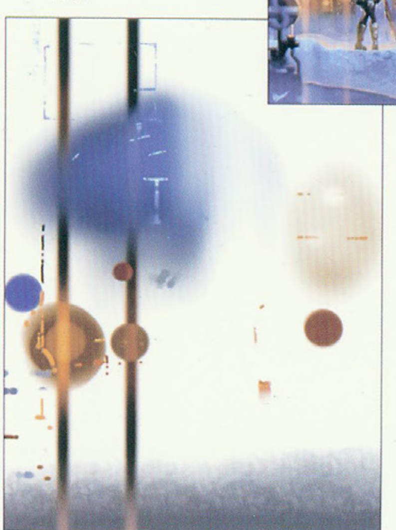
追加暖气的蒸气

用滤色图层表现出暖气外泄的情景。冬天暖气的蒸气就会从连续器的周围冒出来，这也是冬季所特有的一种景致。

23

各种光线的处理

利用“滤色”图层（图中是以正常模式显示）加入下面的图像后，完成。非常感谢您能阅读完我这不太给力的文章。


完成

并对一些局部复制
与大小增添些强弱变
明度”，为所有雪花
。最后，手绘出一些



气的蒸气

表现出暖气外泄的情
暖气的蒸气就会从连续
冒出来，这也是冬季所
种景致。



Chapter_07

人气画家的彩色插画教程

在最终章里，我们邀请到了在pixiv中拥有极高人气的两位插画师，以自由命题的方式创作了两幅作品。下面就将为您介绍这两幅作品的制作全过程。六七质所绘制的是一个蒸气朋克风格的少年房间，而sime描绘的则是一座舒爽清风下的车站月台。实力派的插画师都拥有将自己头脑中所想到的世界观与风景融入到这一张小小画纸中的能力，就请大家随着他们的画笔，来学习一下其中的方法与技巧吧。

[六七质] 会被画中物品所深深吸引的插画

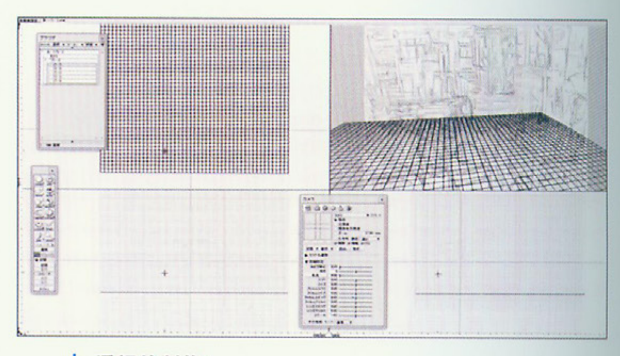
～六七质那不可思议的幻想世界是怎样诞生的～

此次的作品描绘的是一位生活在产业革命的蒸气机与近未来的机器共存的蒸气朋克世界中的少年的房间。我最大的期望也就是各位读者每次观看这幅作品时，都能够有“原来这里还有种东西！？”这样的新发现。在本作中，透视（网格）是使用3D软件Shade9制作的，所建的3D数据在添加阴影时也发挥了作用。

01 草图的绘制1

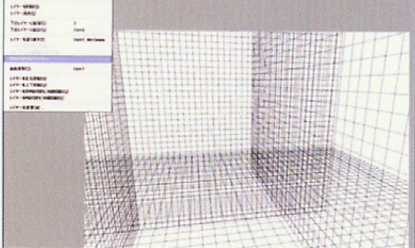
发挥自己的想像力，大致确定房间的构造与小物品的配置。

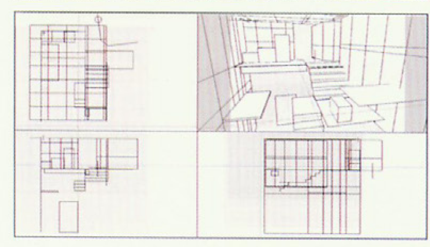


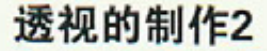


02 透视的制作1

此次在为房间添加阴影时会用到Shade9，所以透视网格也是使用Shade9制作的。







03 透视的制作2

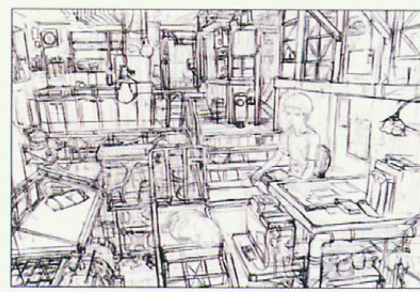
在Shade9中制作出一些立方体，用来代表柜子、架子等房间中的主要物体。

04 贴入透视图1

对照着草图调整3D透视图的角度，然后将透视图贴入到画面当中。

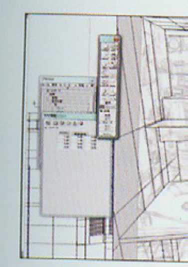


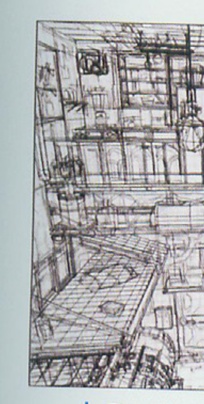




05 草图的制作2

将透视图放大至与画布同样大小，然后依照着透视线开始细部的描绘。





07 贴入透视图

将“06”中的
工的草图内。



11 添加阴影

在Shade9的3D透视
定光源。此次为了
作进度采用了点状
调至最佳的立体效
行渲染，然后与线
在一起。

透视（网
建的3D数据

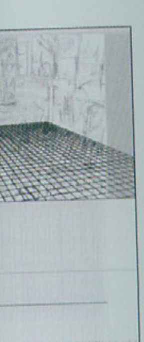
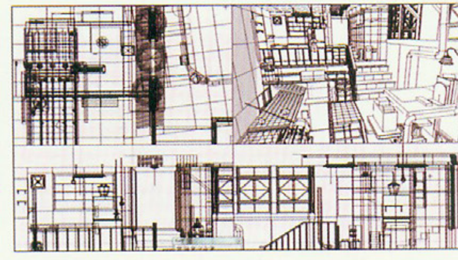


图1
调整3D透视图
后将透视图贴
中。



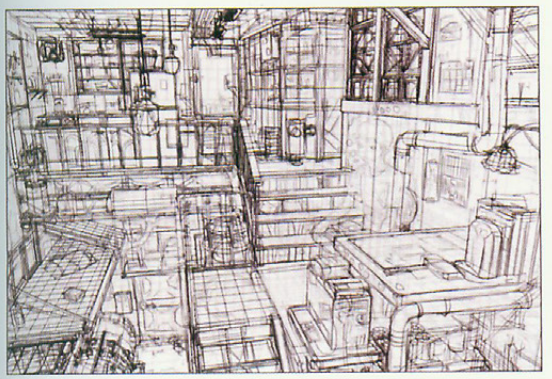
制作2
放大至与画
小，然后依
线开始细部



06

制作模型

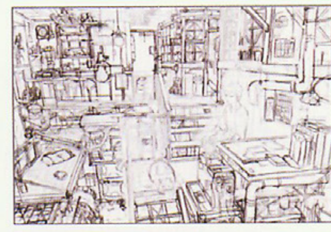
窗户等结构比较复杂，阴影范围难以确定的地方可先用Shade9制作好模型，待添加阴影时使用。

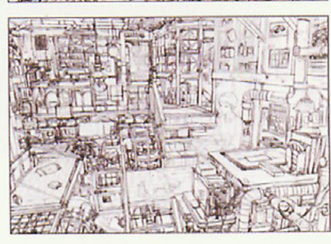


07

贴入透视图2

将“06”中的透视图贴入在“05”中经过了加工的草图内。



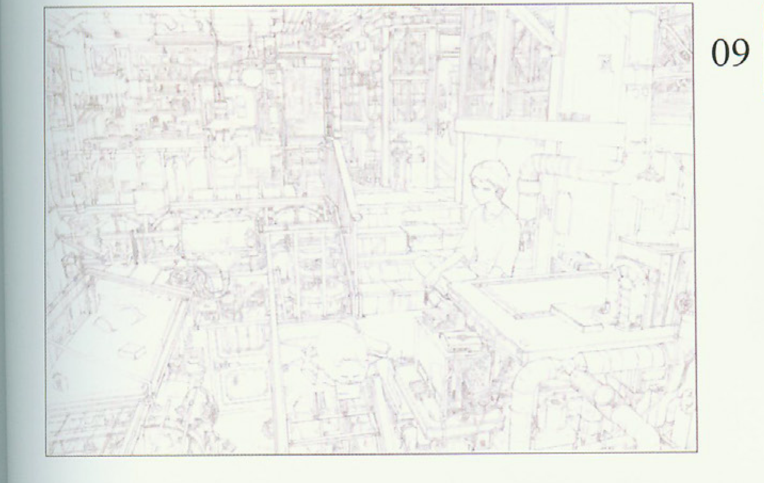




08

美化草图线条

在打印之前，还要对草图线条进行一些修整。



09

线稿完成

草图打印后，用自动铅笔开始描线。尺寸较大的作品是分割打印在2张A4大小的纸张上，然后再拼接起来制作的。

10

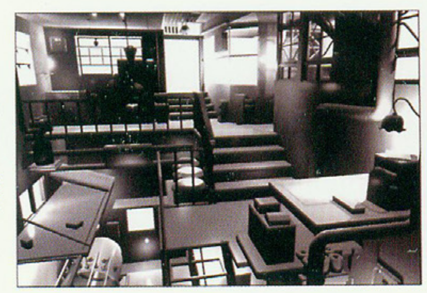
分色作业

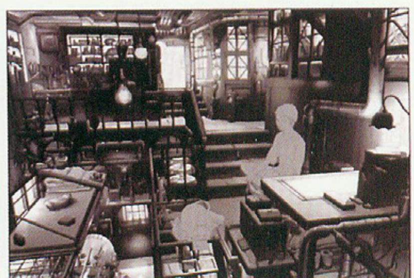
将各部位分为不同颜色。这里只需做最低限度的分色即可，如有需要稍后可对某一部分进行更细致的划分。

11

添加阴影

在Shade9的3D透视图中设定光源。此次为了加快制作进度采用了点状光源。调至最佳的立体效果后进行渲染，然后与线稿合并在一起。








12

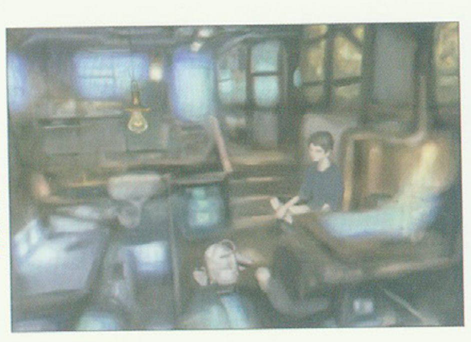
制作阴影色

将“11”的数据移至SAI，然后执行“亮度->透明度”。黑白色的阴影显得非常浑浊，为它们加上颜色。

13

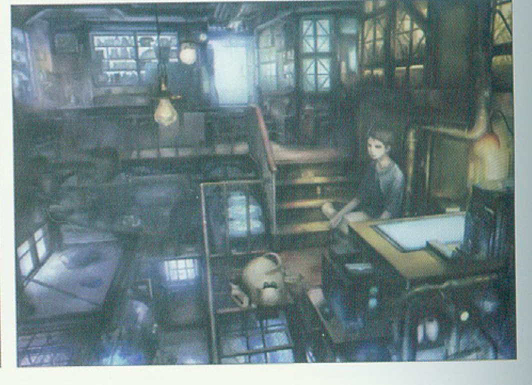
着色

一边隐藏/显示阴影图层确认画面的状况，一边在着色用的图层上进行上色。









14

后期

整体的着色完成后，对人物、书本、管道等房间中的小物件进行细致刻画。然后使用纹理添加上质感。（参照P128～）

12

制作阴影色

将“11”的数据移至SAI，然后执行“亮度->透明度”。黑白色的阴影显得非常浑浊，为它们加上颜色。











15

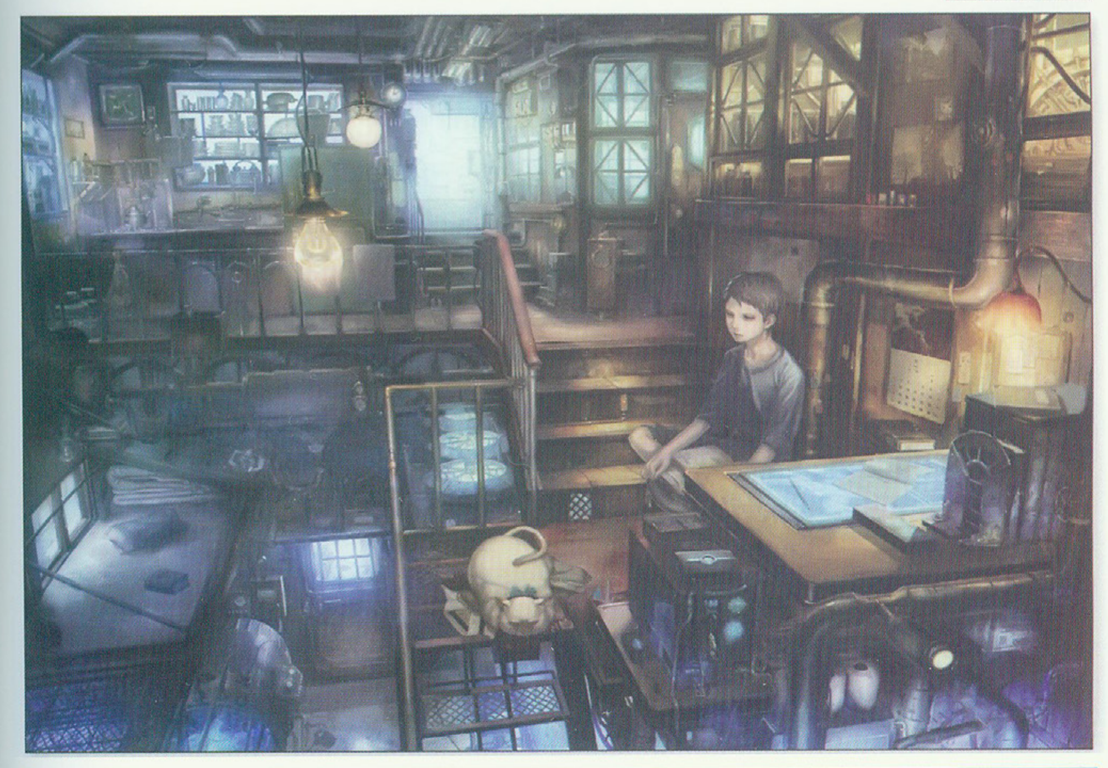
细部的加工

对猫的部分仔细刻画，并加入了灯光等光线的描写。（参照P128～）



完成

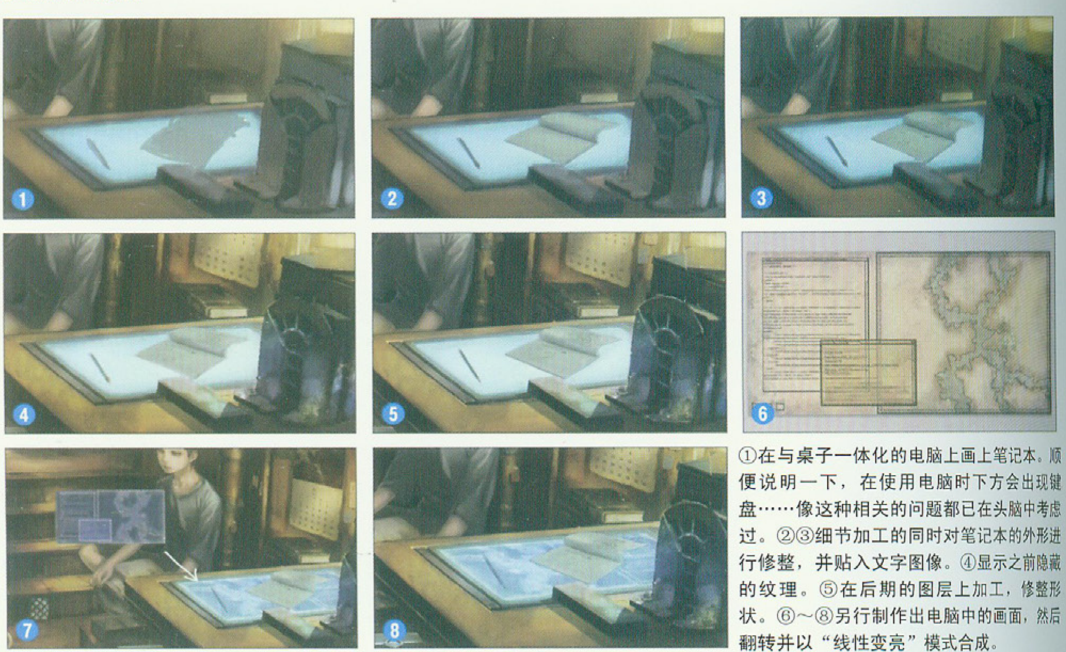
进行了进一步细致的加工后，作品完成。（参照P128～）完成时的图层结构如右图所示。



插画制作细节解说

从本页开始，将对房间所放置的物品、各种灯光等细节部分进行单独的解说。在实际的制作中，并不是按之前介绍的程序一气呵成。在整个过程中要时常确认整体的平衡，交互着进行制作。

[电脑画面]



①在与桌子一体化的电脑上画上笔记本。顺便说明一下，在使用电脑时下方会出现键盘……像这种相关的问题都已在头脑中考虑过。②③细节加工的同时对笔记本的外形进行修整，并贴入文字图像。④显示之前隐藏的纹理。⑤在后期的图层上加工，修整形状。⑥～⑧另行制作出电脑中的画面，然后翻转并以“线性变亮”模式合成。

[贴纸&挂历]

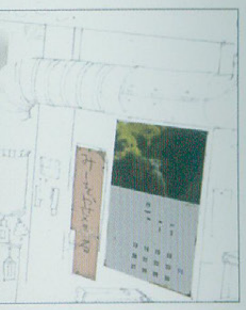


气呵成。在整个过程中
互着进行制作。





本化的电脑上画上笔记本。顺
在使用电脑时下方会出现键
相关的问题都已在头脑中考虑
加工的同时对笔记本的外形进
入文字图像。④显示之前隐藏
后期的图层上加工，修整形
亍制作出电脑中的画面，然后
生变亮”模式合成。











①为挂历与贴纸涂上底色后的状态。着色时要有意留下些色斑。②～④制作挂历与贴纸的素材，然后利用自由变换功能以适当的角度与大小贴在墙壁上。⑤隐藏挂历与贴纸，重上一个叠加图层，添加上纸张的质感。⑥利用“加深工具”为纸张的边缘添加上污迹与阴影。⑦用“减淡工具”做微调整。⑧将贴入的素材变更为“柔光”模式图层。⑨最后，再加上一些污垢后，完成。

[管道]

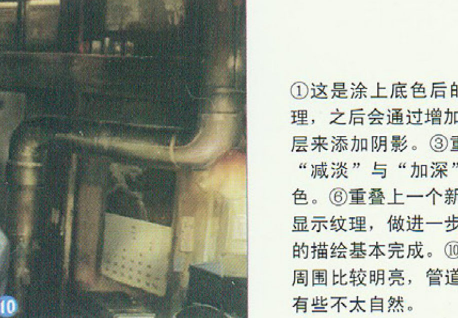






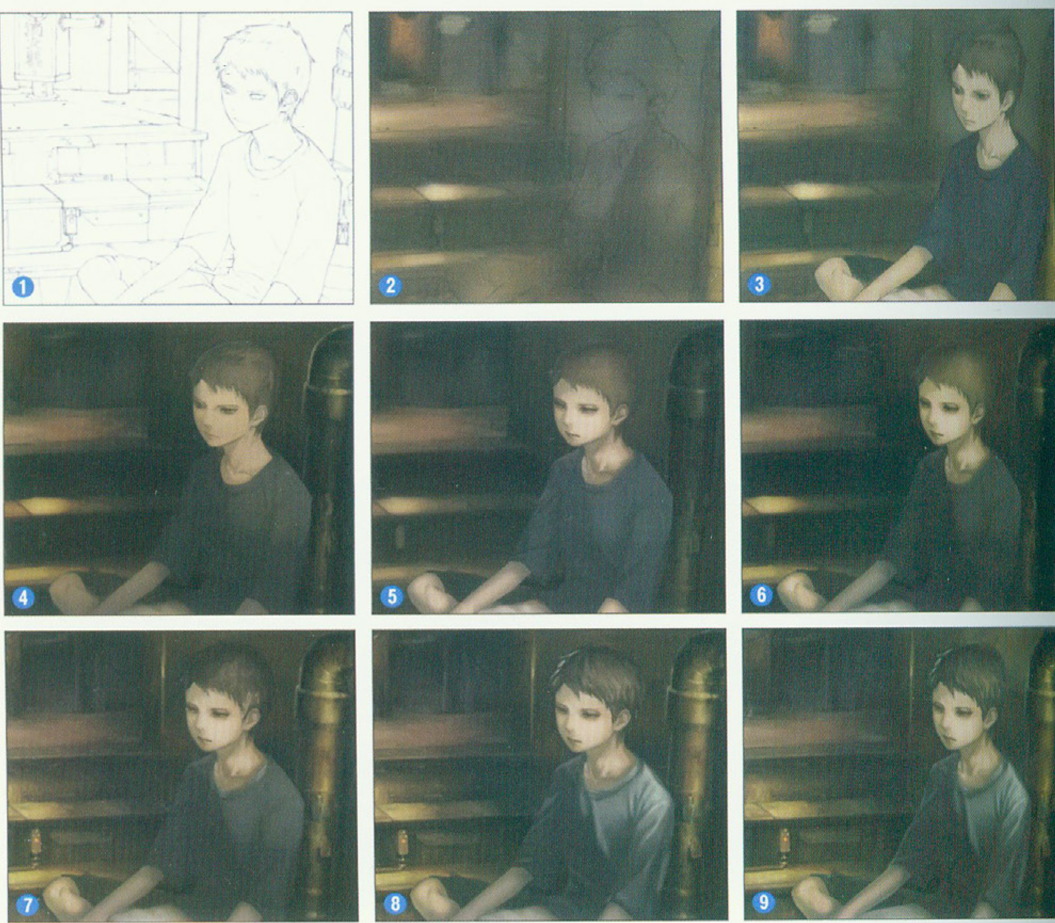






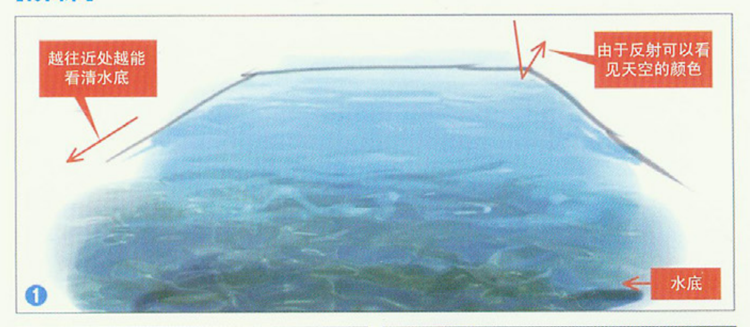
①这是涂上底色后的状态。此时的颜色还没有进行细致的处理，之后会通过增加图层来丰富色彩。②重上一个正片叠底图层来添加阴影。③重上一个叠加图层来强调阴影。④⑤利用“减淡”与“加深”工具进行加工，将其调整为想像中的颜色。⑥重叠上一个新图层，用“减淡工具”添加上质感。⑦⑧显示纹理，做进一步调整。⑨加入污迹与灯光的反射等，管道的描绘基本完成。⑩对管道阴影的纯黑色部分进行一点刻画。周围比较明亮，管道上应当能照射到反射光，感觉黑色的阴影有些不太自然。

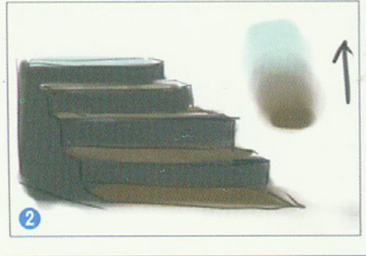
[少年]



①～③在线稿上重叠着色用的图层，并大致涂上颜色。④用正片叠底图层添加阴影。⑤脸部的细节描绘。草图中的脸显得太过于成熟，将其修正的更有孩子气一些。表情为看着懒猫发呆的样子。⑥重叠上图层，用“减淡”等工具添加颜色。⑦贴入适当纹理，强调头发的颜色与质感。⑧涂出服装、头发等部位的向光部分，表现出立体感。头发的明亮部分可从纹理中的明亮部分拾取颜色。⑨添加上手脚的阴影与阅读的图书后完成。

[阶梯]







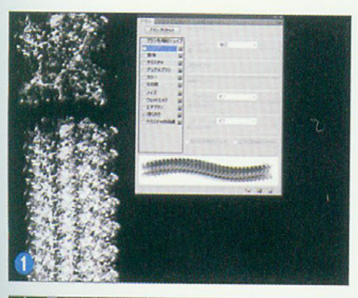
①在观察水面时，如果以大角度向下观看，那么距离较近的地方能够看到水底，但视线越平行水面的反射率就会越高，最终就像是镜子的表面一样。这便是“菲涅尔现象”。②③就是这一现象在着色时的应用。近处的部分可以看到木头的本色，所以有些偏红。而随着阶梯越来越高，越来越与视线平行，从外面反射进来的蓝色光线也越来越强烈。

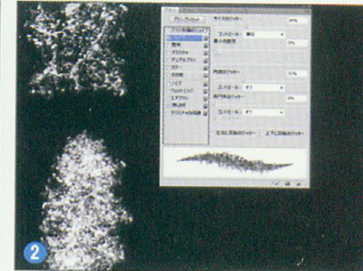


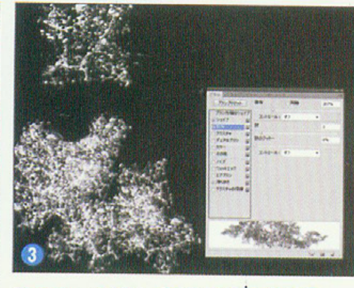
左线稿上重叠着色用的图层，
涂上颜色。④用正片叠底图层
影。⑤脸部的细节描绘。草图
显得太过于成熟，将其修正
孩子气一些。表情为看着懒猫
样子。⑥重叠上图层，用“减
工具添加颜色。⑦贴入适当纹
调头发的颜色与质感。⑧涂出
头发等部位的向光部分，表现
感。头发的明亮部分可从纹理
亮部分拾取颜色。⑨添加上手
阴影与阅读的图书后完成。

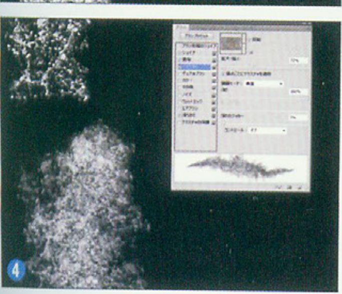
水面时，如果以大角度向下观看，
较近的地方能够看到水底，但视线
面的反射率就会越高，最终就像是
面一样。这便是“菲涅尔现象”。
这一现象在着色时的应用。近处的
看到木头的本色，所以有些偏红。
梯越来越高，越来越与视线平行，
射进来的蓝色光线也越来越强烈。

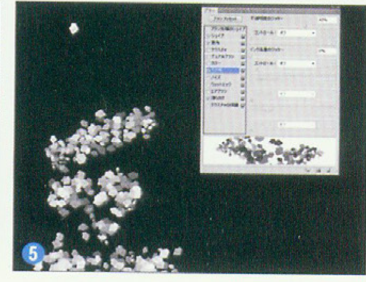
[自定义画笔介绍]











PhotoshopCS5中的自定义画笔功能使用起来相当便利。我个人并不是事先就制作保存好不同用途的画笔，而是每次在使用时才根据需要来进行设定的。①这是默认状态下的画笔②～⑤是此次例作中使用到的画笔设定。

[纹理效果]











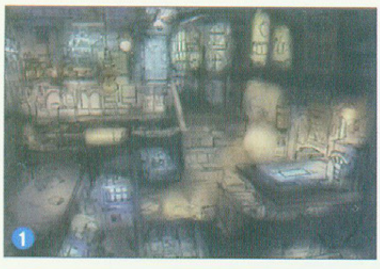


大家可以比较一下贴入前（①～③）与贴入后（④～⑥）的差别。利用纹理可非常简便的为画面中添加各式各样的质感，这也是数码绘画的最大优点之一。

ONE POINT

立体的阴影制作方法

在彩色插画中为立体物的阴影部分选择色彩时，使用比基本色的饱和度低的色彩描绘“影”，用比基本色亮度低色彩表现“阴”，即可使画面看起来更自然。当然不同软件也会有一些差异，以Photoshop为例，只要在基本色中加入辅色（色环中相对方向的颜色），就会使其接近灰色，这样亮度便降低了，看起来也自然就有了阴影色的感觉。另外，关于地面与墙壁的反射，如果是室外可以选用天空色，如果是室内的话涂上些阴影周围的颜色即可。






[色彩的选择方法]

在本次的作品中是按照以下的方法来确定颜色的。①一边为草图上色，一边考虑方向性。窗外为蓝~绿色系，那么房间中就应当为茶色系。②近处的色彩与明暗对比要强烈一些，以此来强调远近感。③画面的上方为入口、窗户，下方的门同样也连接着屋外，所以光的色彩需要统一。④最终，利用着色用的图层涂出了现在的样子。

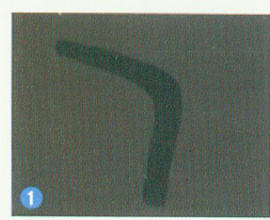
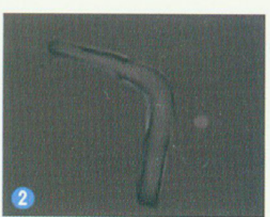
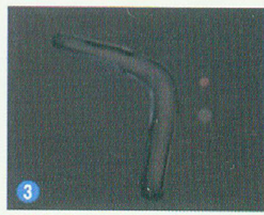





“灯光”的描绘方法

这是电灯等从物体内部发光的表现方法。①在阴暗的背景上画出白色的圆形。此时就像是破了一个洞一样，看不出究竟是什么东西。②在圆形的周围画上水蓝色的边缘。现在看起来就像荧光灯一样。③在周围再画出比②色饱和度更高一些的边缘。有没有一种发光的感觉了？④再画上一圈饱和度更高的水蓝色边缘。如此一来，有种耀眼的感觉了吧。

[金属的光芒（扶手）]


①用黑色画出外形。②涂上了底色后，加入光的描写。由于光源设定在了右侧，所以右侧边缘因为光的照射应当为黄色（饱和度较高），而左侧只有光的反射，因此要涂上冷色系色。③在正中涂上亮度与饱和度较高的颜色，即可表现出圆筒的形状了。

选择方法]

中是按照以下的方
的。①一边为草图
虑方向性。窗外为
那么房间中就应当
近处的色彩与明暗
些，以此来强调远
的上方为入口、窗
门同样也连接着屋
色彩需要统一。④
色用的图层涂出了

” 的描绘方法

灯等从物体内
的表现方法。
暗的背景上画
的圆形。此时
破了一个洞一
不出究竟是什
。②在圆形的
上水蓝色的边
在看起来就像
一样。③在周
出比②色饱和
一些的边缘。
一种发光的感
④再画上一圈
更高的水蓝色
如此一来，有
的感觉了吧。



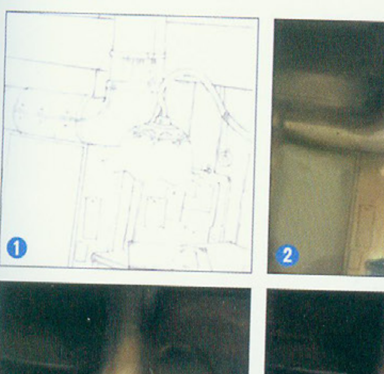
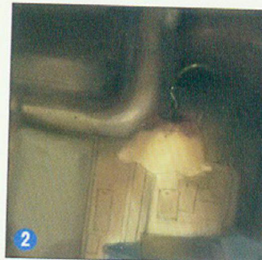
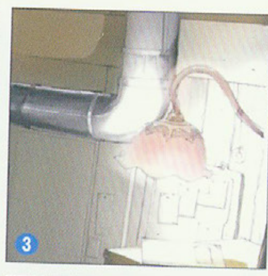
应当为黄色（饱和度
圆筒的形状了。

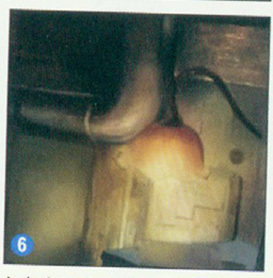
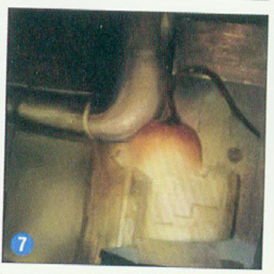
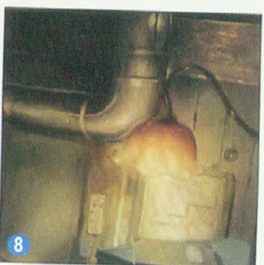




④⑤对色相做点变化，调整为亮度较高的橙色，然后涂上同等亮度的黄色。饱和度有些低。⑥降低饱和度，用亮度较高的颜色涂出高光。在高光的周围加上一些饱和度高的色彩后，就会有发光的感觉了。⑦色彩改变后质感也变化了。

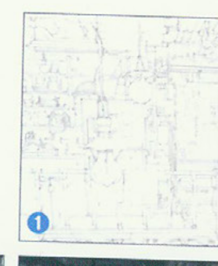
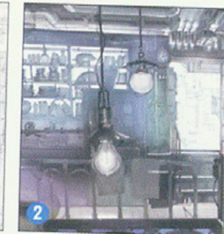
[电灯1]

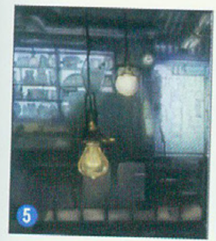




①②在线稿中涂上基础色。灯罩上方为红色的玻璃，灯臂的材料为旧黄铜。③用正片叠底图层添加上阴影。④这是在基础色的图层上重叠上正片叠底图层后的样子。在正片叠底的图层中上色，可使画面拥有更强的透明感。⑤将线稿变为浅红色，然后用叠加图层来表现光线。⑥利用“加深工具”让红色变浓。⑦利用“减淡工具”表现电灯散发出的光线。⑧用较粗的画笔涂出舒缓弯曲的阴影。最后，添加上玻璃那种特有的强烈高光后完成。

[电灯2]

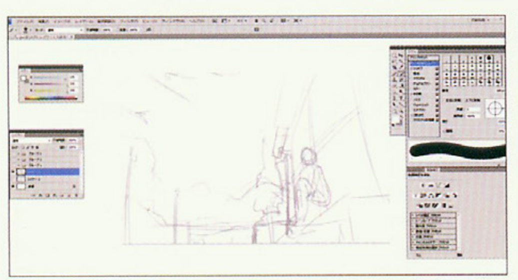


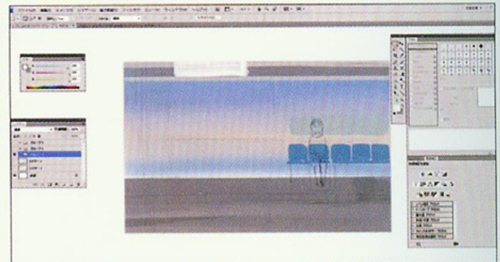


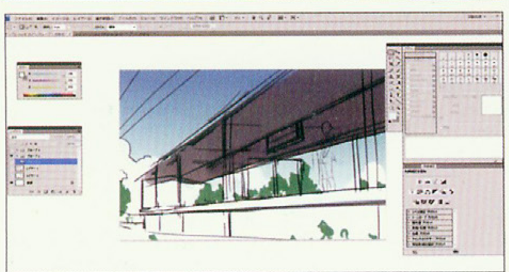
①从线稿的阶段开始，就要对玻璃与灯丝分别描绘。②用正片叠底图层添加阴影。灯泡的主要材料为透明的玻璃，所以透过它可以看到一些背后的色彩。③在正片叠底图层上重叠上叠加图层，然后涂上黄色。④真正发光的是灯丝的部分。先新建一个图层为它涂上基础色。⑤将正片叠底图层与基础色图层合并。⑥将灯丝的主线变更为红色系的颜色。⑦对周围色彩的反射做细致描绘。至此已经基本算是完成了。⑧利用滤色图层强调发光的状态。⑨用叠加图层进一步强调光芒。

[Sime] 能够感受到清风的插画

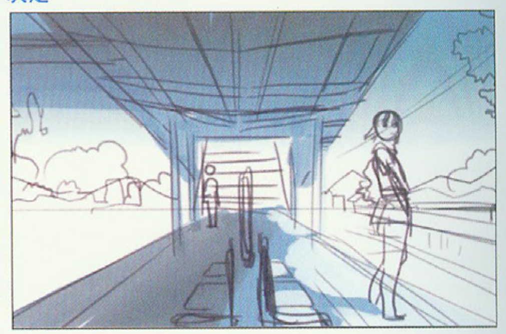
此次想要描绘的是一座月台，于是我想到自家附近的车站。夏日里，虽然在月台上等待电车时有些炎热，但只要有清风吹过的话，宽敞的月台也会让人感觉格外凉快……在这幅作品中也包含了我的一些回忆。除描绘幻想世界以外，我通常都会根据自己曾经看到的景色或是回忆来描绘风景。这样会让我更加充满爱，更有激情将它描绘成自己真正所想展现出的那种回忆中的气氛。



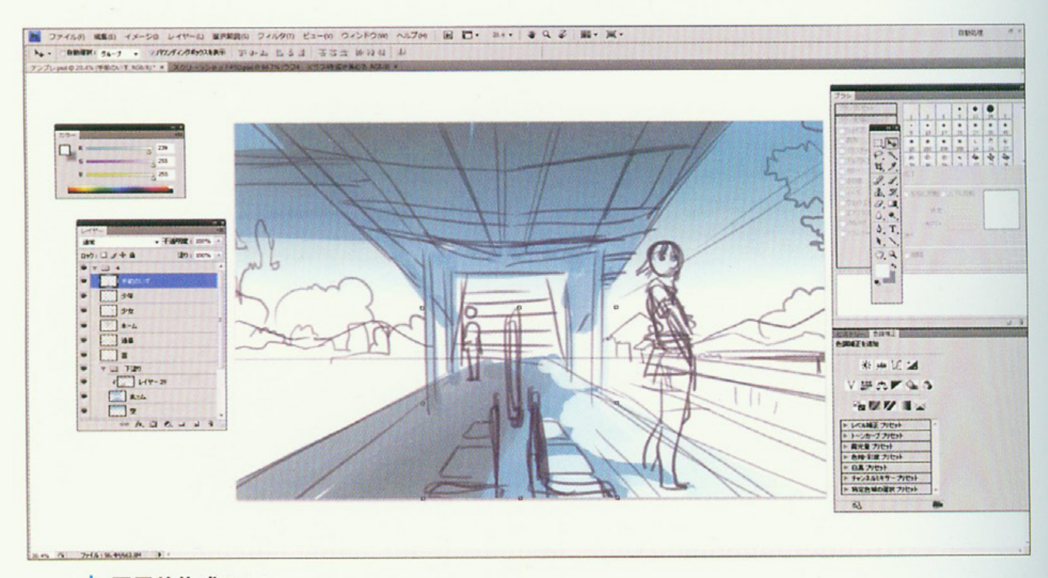




决定

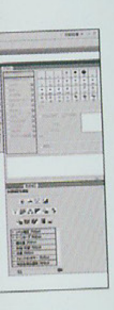


01 **草图确定**
确定构图与主体要素。此次一共设计了4张草图，最后选择了右下方左右对称构图的那张。

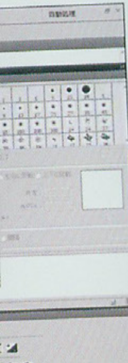


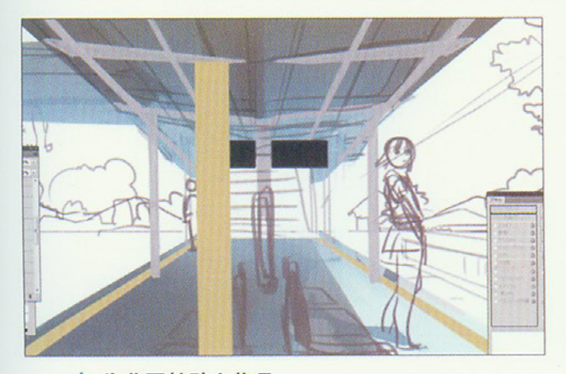
02 **图层的构成1**
将少女、车站月台等各部分分为不同图层。不过就我个人来说，最后通常都会进行相当大的改动……

以外，我通常都
是回忆来描绘风
有激情将它描绘
忆中的气氛。

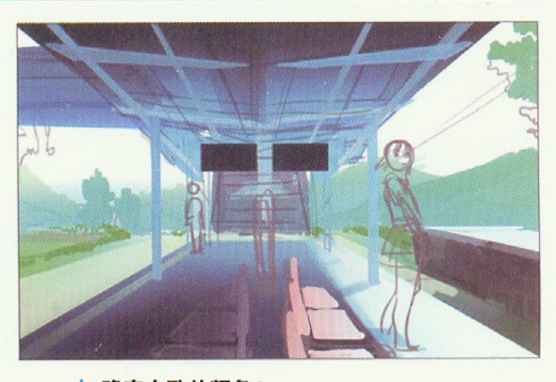








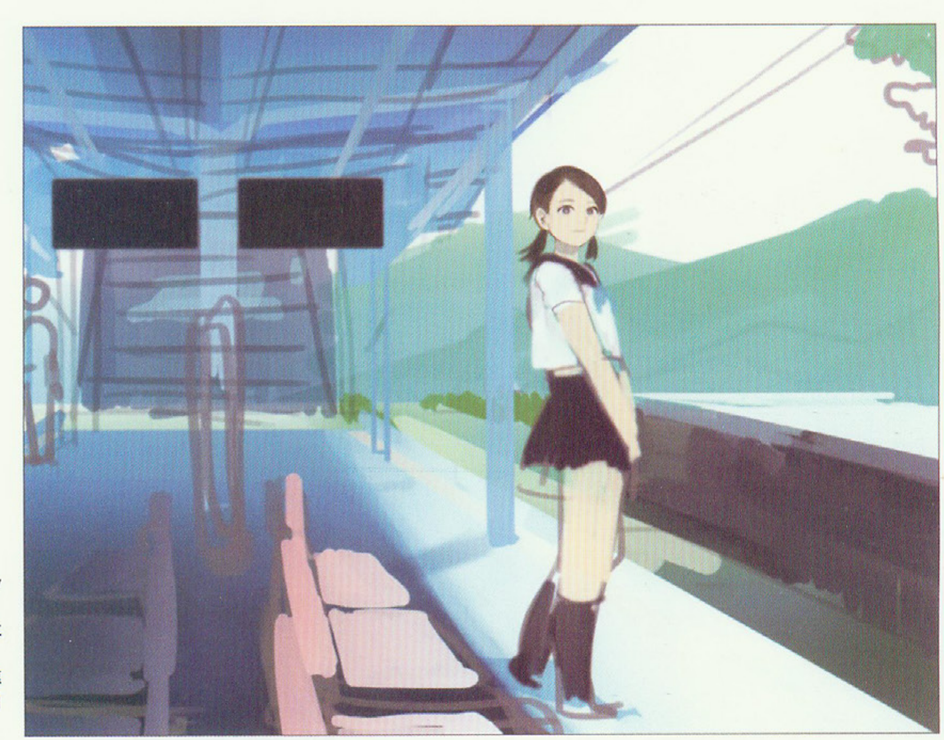
03 **为草图粘贴上物品**
首先适当制作一些物品，然后将它们贴到草图之中。

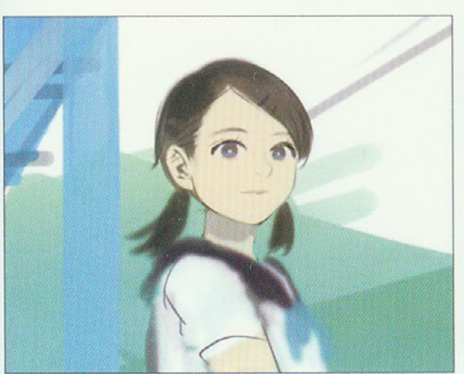


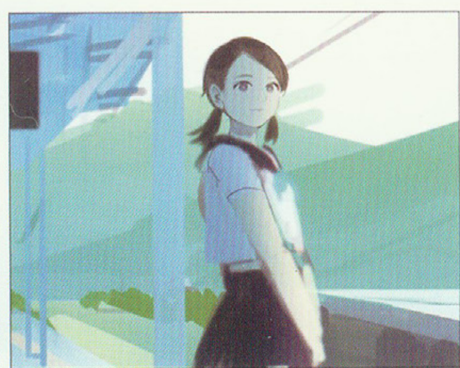
04 **确定大致的颜色1**
为各部分大致涂上颜色，以确定整体气氛。此次是以“夏”、“清爽”、“绿色”为主题印象。

05

少女的描绘
画面表现的是Boy Meets Girl的气氛，所以我想画出一位优雅美丽的少女，不过最终能否如愿我自己也没有什么自信……。

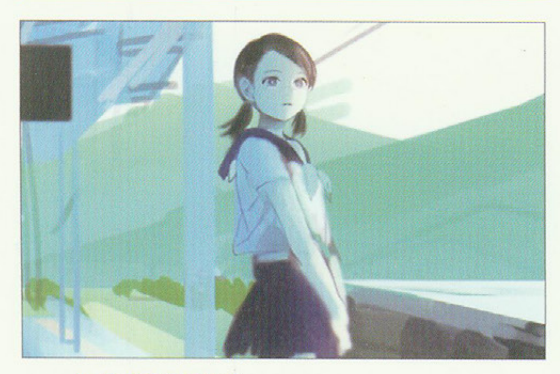






06

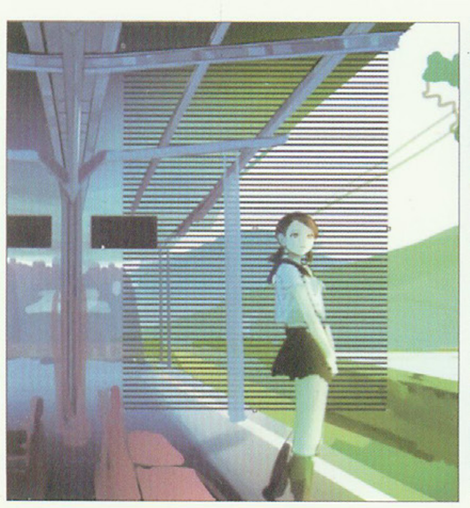
画出脸部
添加阴影
确定阴影色后为人物涂上阴影。由于想表现出一种“清爽”的印象，所以此次选择了蓝色系的色彩。若想表现一种充满回忆的感觉，选择黄色（茶色）作为阴影色或许会更好吧。



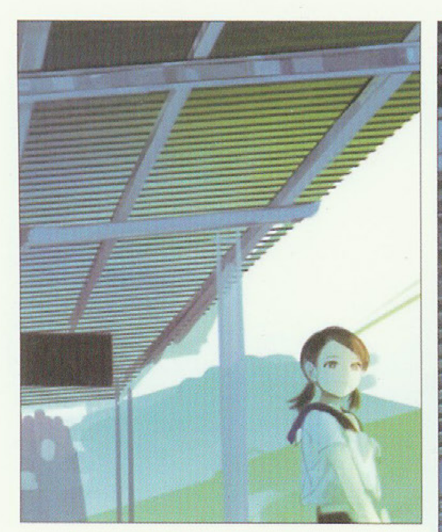
07 **阴影色的柔化1**
在阴影上方新建图层，用吸管拾取着“06”中已确定的阴影色进行着色，制作出渐变的效果。



08 **反复的调整1**
为了体现出夏日的感觉，提高了一些对比度，最终我决定要表现出自己心目中夏天的色彩。



09 **月台屋顶内侧的制作**
用画笔制作出直线（按住Shift画线），然后利用自由变换功能贴在屋顶的内侧。





10 **线条的柔化1**
对在“09”中贴入的部分进行细致刻画，使线条与屋顶融合。



时比度，最终我决定要表



09

月台屋顶内侧的制作

用画笔制作出直线（按住Shift画线），然后利用自由变换功能贴在屋顶的内侧。





11 **屋顶立柱的制作**

屋顶的细致加工结束后，画出立柱。月台屋顶的部分基本完成了。

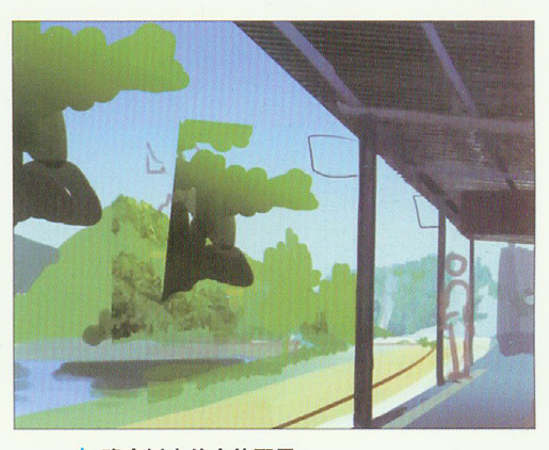
12 **天空与云彩的描绘**

为天空涂出渐变色，并画上云彩。这里所画的是夏天里最常见的积雨云。



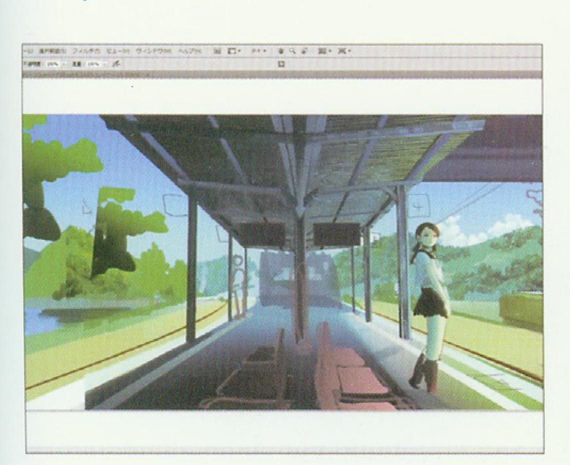
13 **背景与人物的交替加工**

为了使背景与人物间细致度的平衡不会发生混乱，对背景与人物交替进行加工。



14 **确定树木的大体配置**

为了决定整体的气氛，总之还是先确定下树林的位置。



15 **对整个画面进行一次确认**

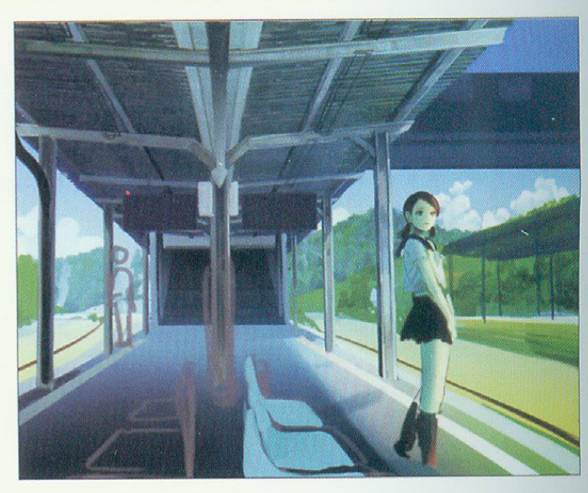
在制作的同时，要时常对整体物品的配置与色彩的平衡等进行确认。



16 **局部色调的变更**

之前都只是对整体进行调整，这里要做的是将远处山的颜色变蓝等，一些局部的调整。





17

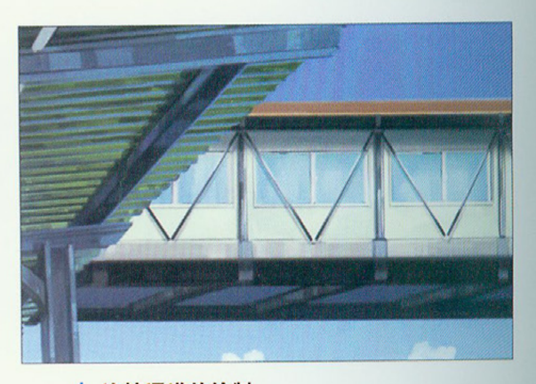
楼梯的绘制

对月台远处的楼梯进行细致刻画。

18

色调的变更

还在为色彩的方向性纠结，又反复进行了几次尝试。



19

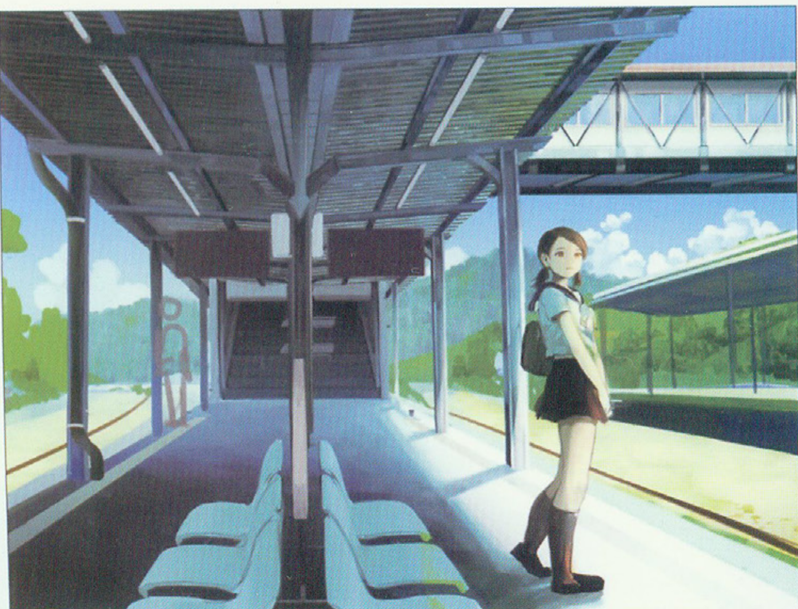
人物色调的调整

由于在整体色调的调整过程中，为少女的皮肤添加上了一些黄绿色，因此这里要将其变得稍微红润些。

20

连接通道的绘制

之后还会进一步加工，这里只是画出大致轮廓。窗户部分是按“矩形选择工具→拉出正方形→填充色彩”的顺序制作的。



21

强调对比度

为了强调夏日的感觉，对画面中光的描写部分重新进行了强化，以此来提高对比度。



22

少年的描绘

对月台远处站立着的少年进行仔细描绘。

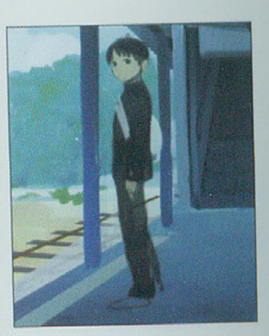




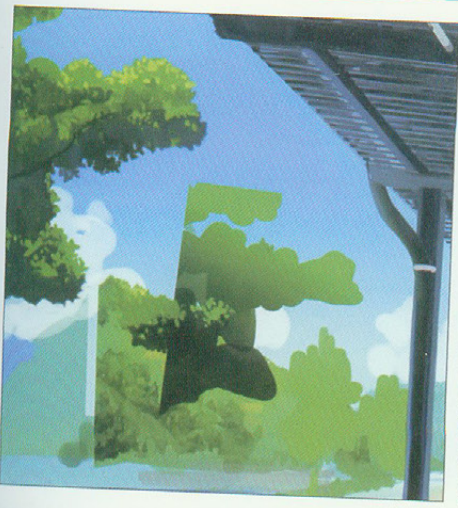
是画出大致轮廓。窗户部分是按
彩→填充色彩”的顺序制作的。

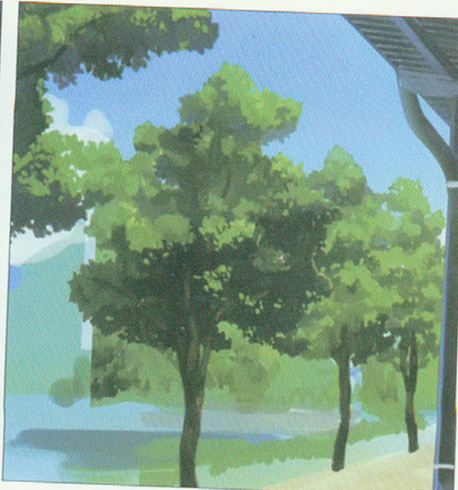
1

调对比度
强调夏日的感觉，对画面中光
写部分重新进行了强化，以此
高对比度。



22 少年的描绘
对月台远处站立着的少年进行仔细描绘。





23 树的细节刻画
在绘画树木时，如果对树叶1片1片描绘，会导致局部密度过高，所以一定要控制好程度。叠加图层在表现重点高光部位的鲜艳度时有着非常好的效果。



24 月台的描绘
月台大致完成后，重叠上一个新图层，开始进行更细致的加工。



25 铁道上碎石的描绘
是利用“点画法”再加上“仿制图章工具”制作而成的。



26 整体画面的确认
这是为整个画面大致上色完成后的样子。还要进行更细致的刻画。



27 电子显示牌的制作
画上文字后，进行模糊等加工，使其于周围协调。





28

连接通道的细节刻画

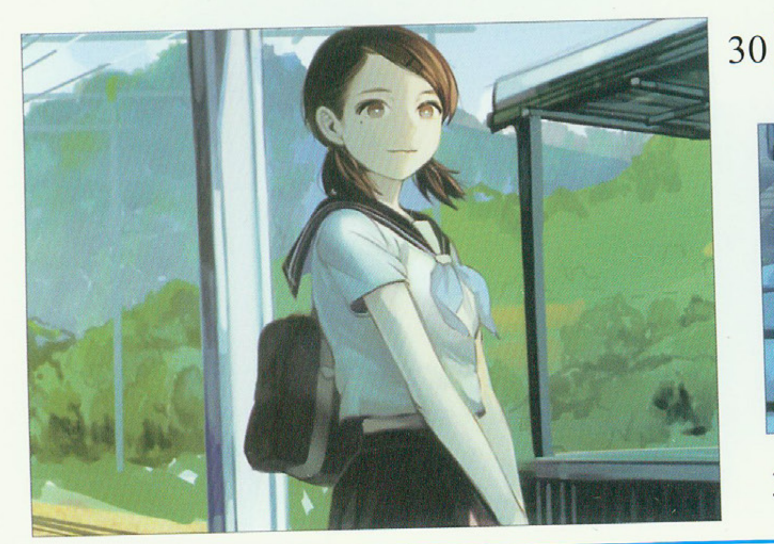
对连接通道的房檐等部位进行细节刻画

29

左侧自然风景的描绘

对月台左侧的山丘、水田等风景进行仔细描绘。

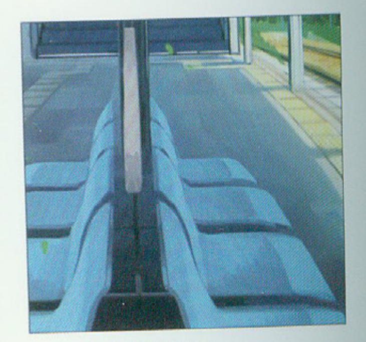




30

女孩子的细部描绘1

对制服、头发、书包等进行仔细刻画。



31

座椅的描绘

为月台中间的长椅添加上阴影与质感。



28

连接通道的细节刻画

对连接通道的房檐等部位进行细节刻画



细部描绘1

、书包等进行仔细



的描绘

中间的长椅添加上阴影与





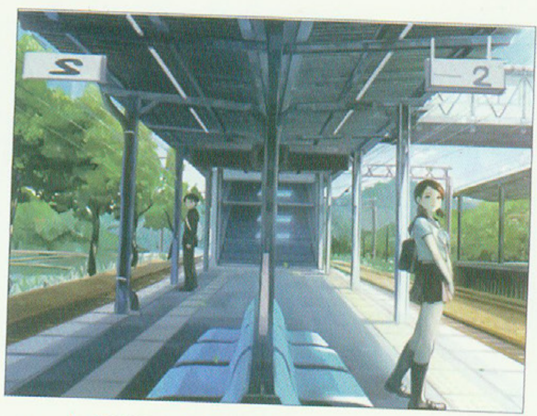
32 **进一步的色彩调整**

虽说夏日中的色彩应当非常鲜艳，但我个人比较喜欢鲜艳程度较低的画面，于是稍稍降低了一些饱和度。



33 **女孩子的进一步加工**

为头发加入高光等，对细节进一步刻画。



34 **调整月台屋顶的高度**

感觉月台的屋顶过矮，于是进行了修正。



35 **椅子的加工**

为位于画面左侧的长椅添加上了影子。



36

追加自动贩卖机

感觉画面的中央有些单调，于是长椅后追加了一个垃圾箱和一台自动贩卖机。







37 **最终的色调调整**
利用叠加图层，让绿色等部分更浓郁一些。





38 **自然风景的细节刻画**
对光的色彩等一些细小的方面进行修正。另外，对一些叶片凌乱不太美观的地方也作了修改。

39 **风的描绘**
在画面中添加了一些飘舞的树叶，以此来表现无法直接用眼睛看到的风。



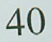
40 **对所有的图层进行最终的加工**
对各图层的衔接部分进行柔化，并且加入一些光线之后，作品完成。

●制作环境
OS:Windows 7/CPU:Core i7 2.80GHz/
内存:8GB/使用软件:Photoshop CS4/
数位板:intuos 4





，以此来表现无法直接用眼



对所有的图层进行最终的加工

对各图层的衔接部分进行柔化，并且加入一些光线之后，作品完成。

完成

sime
●sime
现居宫城县的插画家。曾为《アレクシア女史》、《フェンネル大陸偽王伝》两部系列制作封面，还曾为志方あきこ的CD《白夢の繭》制作包装插画。
http://sime.daa.jp/
pixiv id=29330

六七质
●Munashichi
在游戏背景设计以及背景插画制作方面十分活跃。曾在《SAI官方指南》中进行过插画讲座。
http://www.geocities.jp/syk_3276771/
pixiv id=57629

ふぉーど
●Ford
现居岩手县的插画家。所发表作品大多以风景插画为主，曾为铃木光司的小说《光射之海》制作封面。
http://nostalgia.kokage.oc/
pixiv id=370712

川西ゆい
●Kawanishi Yui
曾从事动画师、漫画家等工作，现在作为一名插画师活动中。曾在《萌系角色的绘画方法》中担任例作制作。
http://web.me.com/yui.k/

りりんら
●Ririnra
从美术大学毕业后，就作为一名插画家开始活动。曾在《萌系眼镜娘的绘画方法》等书中担任例作制作。
http://www.ririnra.com/
pixiv id=3261917

ぽんず
●Ponzu
以温暖画风著称的人气插画师。曾制作过《漫画的达人》封面、《胜利吧！麻将教室》插画等。
http://younot69.blog87.fc2.com/
pixiv id=583037

藤ちょこ
●Fuzichoko
现居在千叶县的插画家。其画风独特，尤其擅长鲜艳色彩的搭配，拥有极高人气。曾担任《pixiv girls collection2011》封面制作。
http://fuzichoko.blog39.fc2.com/
pixiv id=27517

バーニア
●Vania600
对铁道无比热爱的一位插画师，曾为《THE铁道漫画》制作封面，在《绘师100人展》中也曾刊载过作品。
http://sakuradima.harisen.jp/
pixiv id=106414

背景插画的制作方法

出版发行・内蒙古人民出版社
责任编辑・王严志
翻　　译・絲音
开　　本・180×235mm 1/32
印　　数・1-500
版　　次・2011年9月第1版
印　　次・2011年9月第1次印刷
书　　号・ISBN 7-88430-887-8
定　　价・38.8 元

『女史》、《フェ
还曾为志方あき

十分活跃。曾在

以风景插画为主，
封面。

为一名插画师活动
任例作制作。

家开始活动。曾在
例作制作。

过《漫画的达人》

，尤其擅长鲜艳
《pixiv girls

THE铁道漫画》制
成过作品。

金属机械篇

本书的主题就是“金属机械”，也就是教您会如何在不同风格的作品中加入机械的元素。

机械在造型美、重量感、人工光源等方面，都与自然物体有着巨大的差异，但同时也拥有着独特的魅力。通过在其它风格的作品中适当地融入机械的要素，可以使将两种不同的元素紧密的结合在一起，从而带来更多的可能性。而掌握了这一技巧，必定也会对您今后的创作有着极大的帮助。

本书不仅是为了喜欢金属机械风格插画的读者而特别编订，同时也是一本献给一直以来始终对这类风格敬而远之的各位画师们的参考图书。我们将完全向您揭示，职业机械风插画师们的终极技巧。

就让我们随着这一幅幅的作品，在观摩与欣赏整个制作过程之余，学习他们的绘画技巧，一举打开这扇一直以来少有人知的神秘领域的大门吧。

本次，我们为您准备了“正统类机器人”、“生化类”、“SD 机器人”、“写实临摹类”等不同种类，融入了鲜明个性的插画作品。同时，讲座的内容也不再是单纯的走马观花，有时也会穿插一些机械类作品独有的诀窍。

这些都是平时仅单靠观察完成后的插画作品所无法获得的知识，就请您尽情地“窃取”其中的技巧吧。



为自己的画作增添上“极具迫力的机械要素”的话……
能够绘制出操纵“巨大机器人兵器”的萌系少女的话……
各类软件都可套用的通用绘画技巧满载！
绘画软件SAI、Photoshop、GIMP……
随心所欲地运用图层混合模式与滤镜功能，
真实再现厚重感、金属质感、光泽感等各种表现。

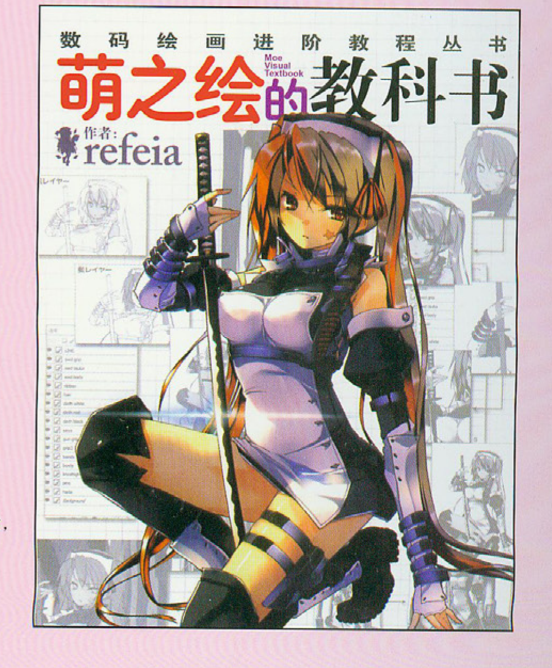
萌之绘篇

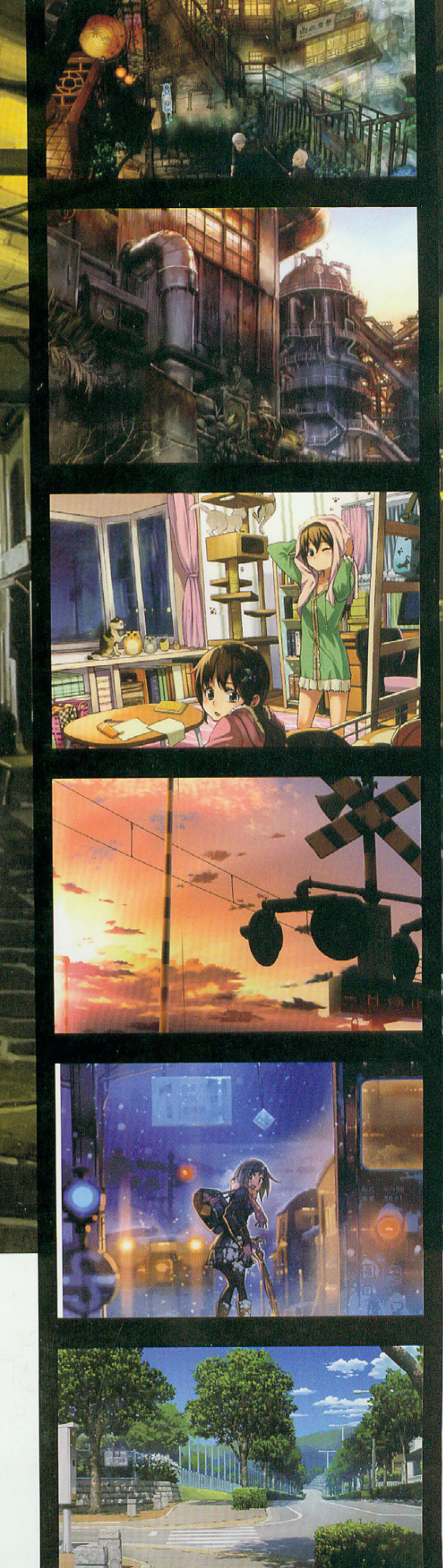
你有绘画的才能吗？
你在绘画的过程中遇到过挫折吗？

小时候的我最讨厌美术课了，
父母也曾绝望的对我说“你画的真是太差劲了，你根本就没有绘画的天份”。
大学我进入了工学部，工作也选择了技术系的普通社员。
不过，就是在这样的环境中，我转行成为了一位自由插画师。
或许你会认为我有些不正常吧。
现在，作为一名专业的插画师，我已在这条道路上奋斗了 5 年。
但是具有过人天分，从小就沉浸在艺术氛围中，
拥有惊人能力的画师在世界中比比皆是。
虽然也谈不上要到悬梁刺股的程度，
但为了成为其中的一员，你就必须去拼命的思考、尝试，
寻找出自己绘画的理由，
并在这漫长的过程中不断的学习，
获得丰富的知识与经验。

而其中的大量经验与技巧，就记录在了本书之中。

没错，本书就是这样一本“就算没有才能与经验，也可以学习绘画”的教科书，
是一本教授数码绘画流程与设定的讲座书与技巧书。
与普通的绘画软件公式指南，也就是常见问题的解答集不同，
本书的将从理论的角度出现，为您提示数码绘画的奥秘。
与您能够在这里相遇，也就是一种莫大的缘分，
非常希望您能够通过本书中的内容，
学习到更多对于插画制作有用的技巧。







MAGIC 漫极客 工作室
ISBN 788430887-8
9 787884 308873 >
定价：38.8元